STRATEGIC COMMAND 2

Benutzerhandbuch

INHALTVERZEICHNIS

I.Überblick 2
Einführung 2
Grundsätze 2

II.Grundregeln.....4
Allgemeine Eigenschaften von Einheiten 4
Landeinheiten 4
Lufteinheiten.....6
Marineneinheiten 6
Militärproduktionspunkte sammeln.....7
Einheitenproduktion 9
Forschung und Entwicklung.....10
Politik und Diplomatie 14
Einheitenformeln 16

III.Fortgeschrittene Spielkonzepte .21
Anbindung an das Hauptquartier...21
Befestigungen bauen.....22
Kapitulation 23
Plünderung.....23
Konvoi-Überfälle.....24
Häfen.....24
Siegbedingungen.....24

IV.Erste Schritte 25
Ein neues Spiel starten 25
Ein gespeichertes Spiel laden 26
Zwischen gespeicherten Mehrspielerpartien wechseln.....27
Spieloptionen 27
Skriptereignisse.....31
Bedienelemente.....32

V.Spielablauf 32
Rundenverlauf.....32
Einheiten bewegen.....33
Bewegung auf dem Land.....33
Bewegung in der Luft.....35
Bewegung auf dem Meer.....35
Kampf 36
Einheiten kaufen 39
Neuankünfte von Einheiten 40
Einheiten verstärken 41
Einheiten aufrüsten 41
Einheiten umbenennen 42
Einheiten auflösen 42
Strategiekarten 42
Forschung und Entwicklung betreiben 43
Diplomatie betreiben 44
Berichte.....44
Einen Zug beenden 44
Ein Spiel speichern 45
Ein Spiel beenden 45

VI.Problembehebung 45
Installationsprobleme.....45
Darstellungsprobleme 45
Tonprobleme 45
Netzwerkprobleme (TCP/IP).....45

VII.Tabellen 47
Abkürzungen.....47
Kampfzielwerte.....47
Landschaftswerte 48
Nachschubwerte.....48

VIII.Impressum 49

I. ÜBERBLICK

EINFÜHRUNG

"Die Gesamtheit der kriegführenden Nationen ist beteiligt, nicht nur Soldaten, sondern die gesamte Bevölkerung, Männer, Frauen und Kinder. Die Fronten sind überall. Die Schützengräben verlaufen durch Städte und Straßen. Jedes Dorf ist befestigt. Jede Straße versperrt. Die Frontlinie verläuft mitten durch die Fabriken. Die Arbeiter sind Soldaten mit anderen Waffen, aber demselben Mut..."

- Winston Churchill 20. August 1940

Strategic Command 2 ist mehr als einfach nur ein großartiges Strategiespiel, das im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist - vielmehr ist es eine ganze Game-Engine, die Ihnen zur Verfügung steht!

Angesiedelt in einer liebevoll gestalteten isometrischen 2D-Umgebung kombiniert ***Strategic Command 2*** die Zugänglichkeit und intuitive Bedienbarkeit des originalen ***Strategic Command*** mit zahlreichen neuen Features, viele davon auf Wünsche von Spielern zurückgehend. Größer, besser und erweiterbar - ***Strategic Command 2*** ist ein evolutionärer UND revolutionärer Schritt in eine neue Spieldimension, dank dem Engagement des preisgekrönten Spieldesigners Hubert Cater.

Schlüpfen Sie in die Rolle des Oberbefehlshabers und kontrollieren Sie die Streitkräfte der Alliierten oder der Achsenmächte im größten militärischen Konflikt aller Zeiten. Mit diplomatischen Optionen, einem System der Erforschung neuer Technologien, Aufrüstungsoptionen für eine große Bandbreite verfügbarer Einheiten, einer umsichtigen Verwaltung der zur Verfügung stehenden Ressourcen sowie dem strategischen Einsatz Ihrer individuell angepassten Einheiten, können Sie das Schicksal aller Nationen dieses großen Krieges beeinflussen.

Strategic Command 2 ermöglicht Ihnen die Geschichte umzuschreiben. Werden Sie Ihre Streitkräfte zum Sieg führen, oder werden Sie bittere Niederlagen erleiden?

GRUNDSÄTZE

MASSSTAB

Jedes Spielfeld repräsentiert näherungsweise 120 Kilometer (75 Meilen). Die Länge eines Zuges variiert entsprechend der Jahreszeit.

JAHRESZEIT	RUNDENLÄNGE
Sommer	1 Woche
Herbst, Frühling	2 Woche
Winter	1 Monat

KARTENINHALT

Die Karte umfasst ein Gebiet von der Ostküste Nordamerikas bis zum Ural-Gebirge Russlands, sowie vom nördlichen Polarkreis zur Nordküste Afrikas. Die Karte ermöglicht sowohl tiefe Vorstöße in die scheinbar endlosen Weiten der russischen Steppen als auch einen hinterhältigen U-Boot-Krieg in den Gewässern des Nordatlantiks.

Jede Hauptmacht und seine Klientelstaaten haben auf der Karte eine eindeutige Farbe, die das Territorium markiert, das von dem jeweiligen Land beherrscht wird.

Großbritannien (GB)

Frankreich

Vereinigte Staaten von Amerika (USA)

Union der Sozialistischen Sowjet-Republiken (UdSSR)

Deutschland

Italien

Neutrale Nebenländer

KARTENSYMBOLE

Jede Art von Landschaft kann verschiedene Eigenschaften aufweisen, je nachdem, ob eine Einheit auf diesem Gebiet angreift oder verteidigt. Für nähere Informationen bezüglich dem Kampf in verschiedenen Landschaften konsultieren Sie bitte die **Tabelle Landschaftswerte**.

TERRAINSYMBOLE

Flüsse

Wälder

Berge

Sümpfe

Senken

TERRAINAUFRÜSTUNGEN

Befestigung

Festung

RESOURCENSYMBOLE

Hafen

Stadt

Hauptstadt

Mine

Öl

EINHEITENSYMBOLE

Hauptquartier

Korps

Armee

Pioniere

Fallschirmjäger

Raketen

Luftflotte

Bomber

Schlachtschiff

Kreuzer

Transportschiff

Landungsschiff

Partisanen

Panzerverband

Flugzeugträger

U-Boot

II. GRUNDREGELN

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN VON EINHEITEN

Die nachfolgende Tabelle beschreibt die sieben grundsätzlichen Eigenschaften aller Einheiten im Spiel:

EIGENSCHAFT	MAXIMALER WERT
Erfahrung	5
Unterstützung	10
Aktionspunkte*	AP-Wert der Einheit
Stärke**	10-15
Moral***	Durch Fomel festgelegt
Bereitschaft***	Durch Fomel festgelegt
Verschanzung****	Maximalwert der Landschaft

Für die Aktionspunktwerte (AP) konsultieren Sie bitte die **Tabelle Kampfzielwerte*

***Stärkewerte von 11-15 repräsentieren Eliteverstärkungen, basierend auf der Erfahrung von Einheiten*

****Für weitere Informationen über Moral und Bereitschaft konsultieren Sie bitte die Sektion **Einheitenformeln***

*****Diese Eigenschaft gilt nicht für Marineeinheiten*

Wie aus der ***Tabelle Kampfzielwerte*** hervorgeht, hat jeder Einheitentyp auch Kampfwerte für:

- Zieltyp
- Sichtradius
- Aktionspunkte
- Angriffsreichweite
- Operationsreichweite
- Weicher Angriff
- Panzerangriff
- Luftangriff
- Bomberangriff
- Seeangriff
- Flugzeugträgerangriff
- U-Boot-Angriff
- Strategischer Angriff
- Weiche Verteidigung
- Panzerabwehr
- Luftabwehr
- Bomberabwehr
- Seeverteidigung
- Flugzeugträgerabwehr
- U-Boot-Abwehr

Viele dieser Werte können abhängig vom Einheitentyp durch Forschung und Entwicklung verbessert werden. Konsultieren Sie bitte den Abschnitt **Forschung und Entwicklung** für nähere Informationen.

LANDEINHEITEN

Landeinheiten sind absolut unabdingbar für den Sieg über feindliche Landeinheiten und das Besetzen von feindlichem Territorium sowie Ressourcen. Der effiziente Einsatz von Landeinheiten kann über Sieg oder Niederlage entscheiden. Es folgt eine Aufstellung der verschiedenen Landeinheiten dieses Spiels:

HAUPTQUARTIERE

Im Allgemeinen kann ein Hauptquartier als eine Einheit, die logistische Unterstützung und Führung für untergeordnete Einheiten bietet, gesehen werden. Es kann die Größe eines Korps erreichen, ebenso aber auch klein und mobil bleiben, wie zum Beispiel jene Hauptquartiere, die von beiden Seiten in Nordafrika eingesetzt wurden. Ein Hauptquartier ist nicht schutzlos, kann jedoch keine eigenen Angriffe durchführen.

Bis zu fünf Boden- und Lufteinheiten können innerhalb einer Reichweite von fünf Feldern an ein Hauptquartier gekoppelt werden. Ein namentlich genannter Heeresgruppenkommandant führt jedes HQ. Eine typische Anbindung von Truppenteilen an ein HQ kann aus dem folgenden Diagramm entnommen werden:

Anmerkung: *HQ-Anbindungen werden detailliert im Abschnitt* ***Fortgeschrittene Spielkonzepte*** *beschrieben. Die Parameter von HQ-Anbindungen können zudem mit Hilfe des Spieleditors verändert werden.*

Historische Heeresgruppenkommandanten sind im Produktionsmenü auswählbar und verfügen über eine fest eingestellte Kommandantenstufe. Je höher die **Kommandantenstufe** eines Heeresgruppenkommandanten ist, desto höher ist der Bereitschaftswert aller an das HQ angeschlossenen Einheiten. Konsultieren Sie den Abschnitt ***Einheitenformeln*** für nähere Informationen über die Berechnung der Einheitenbereitschaft.

Zusätzlich zur erhöhten Bereitschaft können HQs auch einen **Kampfmoralbonus** abhängig von den Erfolgen ihrer unterstellten Einheiten im Feld beisteuern. Jede siegreiche Einheit, die einem HQ unterstellt ist, erhöht dessen Kommandostärke und demzufolge den Kampfmoralbonus für alle Einheiten unter dem HQ-Kommando. Umgekehrt verliert das HQ Kommandostärke, wenn eine unterstellte Einheit im Kampf versagt, wodurch sich wiederum der Kampfmoralbonus aller unterstellten Einheiten verringert.

Obwohl HQs von ihrer Konzeption her auf Verwaltung spezialisiert sind und nicht selbst angreifen können, stellen Sie doch eine logistische Unterstützung dar, indem sie weit von Nachschubquellen entfernten Einheiten einen erhöhten Nachschubwert bescheren. Konsultieren Sie den Abschnitt ***Einheitenformeln*** und die ***Tabelle Nachschubwerte*** für nähere Informationen.

KORPS

Eine solche Einsatztruppe von Soldaten bestand im Zweiten Weltkrieg aus ungefähr 40.000 bis 60.000 Mann.

ARMEE

Armeen setzten sich aus einem oder mehreren Korps und Spezialformationen zusammen. Die Stärke einer Armee lag bei ungefähr 60.000 bis 100.000 Mann.

PANZERVERBAND

Zu Kriegsbeginn wurden Panzerverbände als taktische Einheiten eingesetzt, die aus einem oder mehreren motorisierten Korps und ergänzend einer oder mehreren Panzerdivisionen bestanden. Die Weiterentwicklung der Panzerverbände, vor allem in Deutschland und der UdSSR, führte zu größeren und damit eher strategischen Formationen wie den Panzerarmeen.

PIONIERE

Pioniere können zum Bau von Befestigungen eingesetzt werden, um die Verteidigung gegen feindliche Bodenangriffe und Landungsoperationen zu stärken. Obwohl Befestigungen nicht so stark wie Festungen (Maginot-Linie, Gibraltar oder Sevastopol) sind, bieten sie doch substantielle Verbesserungen wie zum Beispiel Drachenzähne, Schützengräben und Stacheldraht. Der Bau von Befestigungen wird im Abschnitt ***Fortgeschrittene Spielkonzepte*** näher beschrieben.

FALLSCHIRMJÄGER

Fallschirmjäger können durch ihren Angriff hinter feindlichen Linien dazu beitragen Verteidigungsvorteile aufzuheben, während man sich in einer Bodenoffensive befindet.

Fallschirmjäger wurden in Luftlandemanövern eingesetzt und waren immer dann effizient, wenn sie mit Landungen kombiniert wurden. Die wichtigsten Luftlandemanöver des Zweiten Weltkrieges waren die deutsche Landung auf Kreta, die alliierte Landung in Frankreich am D-Day, sowie die Landung von Market Garden in den Niederlanden.

RAKETEN

Raketeneinheiten können zum Angriff auf strategische Ressourcen oder auch Land-, Luft- und

Marineeinheiten eingesetzt werden. Der taktische Vorteil ist dabei, dass es keine Verteidigung gegen diese Angriffe gibt. Raketeneinheiten können also nur bei direkten Angriffen gegen sie Stärkepunkte verlieren. Die Effektivität dieser Spezialeinheiten kann durch die Erforschung von Raketentechnologie gesteigert werden.

Vor allem von Deutschland wurden Raketen als strategische Einheiten in der Hoffnung eingesetzt, einen entscheidenden Sieg mit minimalen Kosten zu erringen. Am Ende spielten die Raketen jedoch keine kriegsentscheidende Rolle, da sie zu spät eingeführt wurden und zu wenige von ihnen produziert wurden.

PARTISANEN

Partisanen sind hilfreich bei der Bindung feindlicher Einheiten, der Behinderung von Nachschubwegen und der Störung der Militärproduktion innerhalb ihrer Einflußbereiche.

Den ganzen Zweiten Weltkrieg hindurch waren Partisanen den Achsenmächten ein Dorn im Auge. Besonders ausgeprägt waren die Partisanenaktivitäten in Jugoslawien und der UdSSR, aber auch anderswo gab es Guerillakriege. Kleinere Partisanenaktivitäten werden teilweise auf abstrakte Weise durch bestimmte geskriptete Ereignisse simuliert. Richtige Partisaneneinheiten können zudem durch den Editor hinzugefügt werden.

LUFTEINHEITEN

Lufteinheiten spielen eine wichtige Rolle in präventiven Angriffen über weite Entfernungen hinweg, sowie beim Zerstören gegnerischer strategischer Ressourcen.

LUFTFLOTTEN

Luftflotten können alle Ziele zu Land, zu Wasser und in der Luft angreifen, doch ihre strategischen Fähigkeiten sind begrenzt. Sie können als Abfangjäger in der Nähe von operativen oder strategischen Zielen stationiert, oder als Eskorten für Bombereinsätze eingesetzt werden. Luftflotten bestehen üblicherweise aus Jägern, taktischen Bombern und Transportfliegern und wurden während des Krieges für alltägliche Operationen eingesetzt.

BOMBER

Bomber können zum Angriff auf ein beliebiges Land-, Luft oder Marineziel eingesetzt werden. Vor allem bei einem Angriff auf strategisch wichtige Ressourcen zeigen sie jedoch ihre wahre Stärke. Das Zerbomben von feindlichen Städten und anderen Ressourcen kann zu einer Beeinträchtigung der Militärproduktion des Gegners führen.

Bomber spielten im Zweiten Weltkrieg aufgrund ihres strategisch hohen Nutzens eine wichtige Rolle. Der massive Einsatz von Bombern durch die Alliierten im Endstadium des Krieges war schließlich mit ausschlaggebend für die Kapitulation Deutschlands.

MARINEEINHEITEN

Marineeinheiten spielen bei der Kontrolle von Seewegen und der Bombardierung von Küsten zur Vorbereitung einer seegestützten Invasion eine große Rolle. Es handelt sich bei ihnen um Einsatzgruppen, die aus mehreren Kampf- und Unterstützungseinheiten bestehen, die rund um ein beim Namen genanntes Hauptschiff gruppiert sind.

SCHLACHTSCHIFFE

Schlachtschiffe sind die Giganten der Meere und wurden hauptsächlich im Kampf an der Wasseroberfläche eingesetzt. Sie sind zudem bei der Bombadierung von Küsten sehr stark. Bombardements können gegen Landeinheiten an der Küste, sowie gegen Lufteinheiten und Ressourcen eingesetzt werden.

Vor dem Zweiten Weltkrieg wurden Schlachtschiffe als absolutes Machtsymbol der eigenen Marinestärke angesehen. Im fortschreitenden Verlauf des Krieges verblasste jedoch ihr Glanz. Der Fortschritt bei der U-Boot-Technologie und der erfolgreiche Einsatz von Flugzeugträgern – vor

allem im Pazifik – erforderte ein Umdenken bezüglich der Bedeutung von Schlachtschiffen in der modernen Kriegsführung.

KREUZER

Kreuzer können beispielsweise als Eskorte für Schlachtschiffe und Flugzeugträger oder für die U-Boot Jagd eingesetzt werden, wofür sie mit besonderer Anti-U-Boot Technologie von Zerstörern ausgerüstet sind. Sie können aber auch als "Schlachtkreuzer" im regulären Oberflächenkampf oder ähnlich wie Schlachtschiffe für Küstenbombardements eingesetzt werden, wobei sie aber nicht so vernichtend wie Schlachtschiffe sind.

FLUGZEUGTRÄGER

Durch ihre große Reichweite sind Flugzeugträger besonders nützlich für Schläge gegen Ziele an Land, zu Wasser oder in der Luft. Ihre taktischen Bomber und Torpedobomber sind besonders effektiv im Kampf gegen seegestützte Ziele. Ihre Fähigkeiten im Kampf gegen Landziele und für strategische Angriffe sind eher beschränkt.

Die Einführung von Flugzeugträgern bedeutete den Beginn einer neuen Art von Marinekriegsführung, auch wenn die Auswirkungen im europäischen Gebiet nicht so groß waren, wie im pazifischen Raum. Dennoch hatten sie ihren Nutzen im Kampf gegen U-Boote und im Mittelmeer.

U-BOOTE

U-Boote eignen sich zur normalen Marinekriegsführung, doch ihre große Stärke liegt in ihrer Fähigkeit zur Störung von Nachschubkonvois im Nordatlantik und im Mittelmeerraum. Die Störung von Nachschublinien wird im Abschnitt ***Fortgeschrittene Spielkonzepte*** näher erläutert.

Obwohl U-Boote für die deutsche Kriegsführung im Ersten Weltkrieg elementar waren, wurden in den Washingtoner Verträgen von 1922 keine Regelungen über die Anzahl oder das Design von deutschen Nachkriegs-U-Booten getroffen. Diese fehlenden Beschränkungen führte gerade in Ländern wie Deutschland zur Entwicklung neuer U-Boot-Designs und -Taktiken. Eine dieser Entwicklungen, das U-Boot-"Wolfsrudel", sorgte für große Verheerungen unter den alliierten Konvois im Zweiten Weltkrieg.

TRANSPORTSCHIFFE

Transportschiffe dienen dem Transport von Landeinheiten über Seegebiete hinweg. Sie können keine Angriffe starten und haben nur eine sehr schwache Verteidigung. Trotz dieser Nachteile sind Transportschiffe für europäische Kampagnen unentbehrlich. Sie können Einheiten nur in von eigenen Truppen kontrollierten Häfen absetzen.

LANDUNGSSCHIFFE

Landungsschiffe wurden im Zweiten Weltkrieg für Invasionen feindlicher Küsten eingesetzt. Invasionsflotten konnten aus verschiedenen Landungsbooten bestehen, insbesondere dem „Higgins-Boot", das von den Alliierten entwickelt wurde. Eine Landungsoperation konnte bei richtiger Durchführung einen überraschenden und vollständigen Sieg bringen. Im Gegensatz zu regulären Transportschiffen können Landungsboote die geladenen Einheiten direkt an feindlichen oder von Verbündeten kontrollierten Küsten absetzen. Sie können aber ihre Einheiten auch in Häfen von Verbündeten absetzen.

MILITÄRPRODUKTIONS-PUNKTE SAMMELN

Militärproduktionspunkte ("MPP") werden am Ende einer jeden Runde gesammelt und errechnen sich aus der Anzahl von Städten, Minen und Ölressourcen, die zur Zeit besetzt gehalten werden. Nur die Großmächte Großbritannien, Frankreich, USA, UdSSR, Deutschland und Italien können ihre Produktion selbst kontrollieren.

Kleinere Mächte erhalten keine MPP. Für den Bau erlaubte Einheiten müssen von den ihnen übergeordneten Hauptländern gebaut werden.

Die nachfolgende Tabelle stellt die maximale Operationsstärke einer Stadt oder einer Ressource dar:

BEDINGUNG	MAX STÄRKEWERT
Direkt mit der Hauptstadt verbunden	10
Von der Hauptstadt isoliert	5
Besetzte Stadt/Ressource	8
Abgeschnitten und besetzt	5

Anmerkung: *Die maximale Effizienz in Besatzungszeiten kann für jedes Land im Editor geändert werden. Beispielsweise haben besetzte Städte und Ressourcen in der UdSSR einen maximalen Stärkewert von 5. Konsultieren Sie die Online-Hilfe des Editors, um mehr zu diesem Thema zu erfahren. Die Online-Hilfe finden Sie im Editor unter* ***Hilfe/Hilfethemen... (F1)****.*

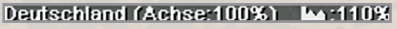
Strategisches Bombardieren, Luftangriffe, Marinebombardements und Raketenangriffe können die Operationsstärke jeder strategischen Ressource herabsetzen, wodurch die Anzahl gesammelter MPP reduziert wird. In den folgenden Runden wird die Operationsstärke beschädigter Ressourcen automatisch um einen Punkt pro Runde bis hin zum Maximalwert erhöht. Dies simuliert die Reparatur und den Wiederaufbau beschädigter Infrastruktur.

Die nachfolgende Tabelle zeigt die MPP-Werte verschiedener Ressourcen auf:

RESSOURCE	MPP-WERT
Hafen	0 MPP
Stadt	1 MPP * Operationsstärke
Hauptstadt	2 MPP * Operationsstärke
Mine	2 MPP * Operationsstärke
Öl	3 MPP * Operationsstärke

Anmerkung: *Manche Konvoi- und Ressourcen-Ereignisse können die Gesamtzahl der zur Verfügung stehenden MPP temporär erhöhen. Konsultieren Sie die Online-Hilfe des Editors, um mehr zu diesem Thema zu erfahren. Die Online-Hilfe finden Sie im Editor unter* ***Hilfe/Hilfethemen... (F1)****.*

Zudem hat jede Hauptmacht einen industriellen Modifikator, der den Zusammenhang zwischen kontrollierten Ressourcen und tatsächlicher Produktionskapazität repräsentiert. Wenn Sie den Mauszeiger über die Karte fahren lassen, dann wird durch ein kleines Industrie-Symbol angezeigt, wie hoch der industrielle Modifikator ist. Diese Information erscheint in der oberen rechten Ecke der Informationsleiste im oberen Bereich des Hauptfensters. Siehe nachfolgende Abbildung.



Ein Wert von 100% zeigt ein 1:1-Verhältnis zwischen gesammelten MPP und der Produktionskapazität. Ein Wert von 75% bedeutet eine um 25% reduzierte Produktion, während 125% eine um ein Viertel gesteigerte Produktion anzeigt. Dieser industrielle Modifikator kann durch jede zusätzlich erreichte Stufe im Forschungsbereich **Industrielle Technologie** gesteigert werden. Konsultieren Sie bitte den Abschnitt ***Forschung und Entwicklung*** für nähere Informationen. Da Klientelstaaten keine eigene Forschung betreiben können, haben sie immer den standardmäßigen Modifikator von 100%.

Normalerweise sind die in einer Runde gesammelten MPP in der nächsten Runde verfügbar. Die Produktionswerte aller Arten von Ressourcen werden addiert und dann mit dem industriellen Modifikator des Landes multipliziert. Für neutrale Großmächte gilt, dass das Endergebnis dann noch einmal durch den Aktivierungswert modifiziert wird, der immer unterhalb von 100% liegt. Die nachfolgende Formel fasst die MPP-Berechnung zusammen:

MPP Gesamtsumme = Ressourcenwert gesamt * Industrieller Modifikator * Aktivierungswert

Anmerkung: *Es gibt eine Spieloption für* ***normalisierte Produktion****, welche die Produktionskapazität den längeren Winterzügen und kürzeren Sommerzügen anpasst. Bei Aktivierung dieser Spieloption wird die MPP-Summe in Winterzügen erhöht und in Sommerzügen gesenkt. Konsultieren Sie den Abschnitt* ***Spieloptionen*** *in Kapitel IV.*

Danach wird die MPP-Summe noch durch den Faktor der normalisierten Produktion modifiziert,

falls diese Option aktiviert wurde. Spezielle Ereignisse wie Konvois oder gestörte Nachschubwege werden zu guter Letzt berücksichtigt, um die endgültige MPP-Zahl zu errechnen. Am Anfang der nächsten Runde stehen die Punkte dann zur Verfügung.

EINHEITENPRODUKTION

Im Allgemeinen können Einheiten nur in Städten (und auf direkt an sie angrenzenden Feldern) produziert und aufgestellt werden, die eine direkte Landverbindung zu ihrer Hauptstadt oder ihren **Industriezentren** haben. Beispielsweise kann Großbritannien aufgrund seiner Insellage nie Einheiten außerhalb der eigenen Grenzen aufstellen, weil es vom Festland durch das Meer abgetrennt ist. Demnach muss es alle neu produzierten Einheiten über das Meer transportieren. Wenn jedoch die Option ***Nur Heimatbauten*** für Ihre Kampagne aktiviert ist, dann können alle Länder nur in den eigenen Heimatstädten produzieren. Konsultieren Sie die Online-Hilfe des Editors, um zu erfahren, wie Sie die fortgeschrittenen Spieloptionen im Editor konfigurieren können. Die Online-Hilfe finden Sie im Editor unter ***Hilfe/Hilfethemen... (F1)***.

Die nachfolgende Tabelle listet die standardmäßigen Produktionskosten für jeden Einheitentypus auf, ausgehend von keinen Forschungsfortschritten:

Produktionskosten militärischer Einheiten	
HQ	**300 MPP + (HQ Stufe * 5% HQ Kosten)**
Korps	100 MPP
Armee	200 MPP
Pioniere	300 MPP
Fallschirmjäger	300 MPP
Raketen	300 MPP
Panzerverband	275 MPP
Luftflotte	375 MPP
Bomber	400 MPP
Schlachtschiff	550 MPP
Kreuzer	450 MPP
Flugzeugträger	600 MPP
U-Boot	275 MPP

Die Produktion von Einheiten wird darüber hinaus durch die Verwendung bestimmter Spieloptionen beeinflußt. Beispielsweise können Sie eine **Produktionsverzögerung** für Einheitenkäufe aktivieren, so dass neue Einheiten nicht sofort zur Verfügung stehen. Zudem gibt es die Option der **weichen Einheitenbaubegrenzung**, die es Ihnen erlaubt die festgelegten Grenzen für die Anzahl von Einheiten mit einer prozentualen Strafzahlung zu überschreiten. Die Deaktivierung dieser Beschränkung führt zu einer strikten Einhaltung der vorgegebenen Obergrenzen. Siehe Abschnitt ***Spieloptionen*** für weitere Informationen.

Forschung und Entwicklung kann die Kampfeffizienz von verschiedenen Einheiten erhöhen, indem verschiedene Kampfwerte beeinflußt werden. Dies geht jedoch einher mit einer Erhöhung der Kosten für die Produktion und Verstärkung von Einheiten. Konsultieren Sie den Abschnitt ***Forschung und Entwicklung***, um nähere Informationen zu den verschiedenen Forschungsbereichen zu erhalten. Die folgende Formel stellt die Kosten von Einheiten in Bezug auf die erreichte Erforschungsstufe dar:

Einheitenkosten = normale Produktionskosten + (% Erhöhung * Anzahl der zutreffenden Forschungsstufen)

Anmerkung: *Kostensteigerungen für sich überschneidende Technologiebereiche sind kumulativ. Beispielsweise führt Forschungsstufe 3 in Langstreckenflugzeuge und Moderne Flugzeugtechnik zu einer Kostensteigerung von 45%, was sich auf neue Luftflotten und Verstärkungen bestehender Luftflotten auswirkt. Die Entwicklung von Produktionstechnologie hingegen sorgt für Kostensenkungen, die ebenso in die Formel für Einheitenkosten eingerechnet werden.*

Verstärkungskosten für beschädigte Einheiten basieren auf den aktuell geltenden Kosten der Einheit. Vergleichen Sie den Abschnitt ***Einheitenformeln***, um mehr über reguläre und Elite-Verstärkungen zu erfahren. Die nachfolgenden Formeln verdeutlichen die Kosten für Verstärkungen nach Kampfverlusten:

Normale Verstärkungskosten = Anzahl der Stärkepunkte * (Kosten der Einheit / 10)

Eliteverstärkungskosten = Normale Verstärkungskosten * 2

Sie haben die Möglichkeit nahezu alle Truppen speziellen Kampfanforderungen anzupassen. Verschiedene sich überschneidende Forschungskategorien für die meisten Einheiten ermöglichen durch ihre Bandbreite von Anpassungen und Spezialisierungen eine große Flexibilität im Spiel.

Der Spieler kann Einheiten auswählen, die aufgerüstet werden sollen. Die Kosten berechnen sich aus der Differenz zwischen alter und neuer Technologiestufe. Er kann ebenso fortfahren Einheiten mit niedrigerer Technologiestufe zu kaufen und zu verstärken. Diese Flexibilität bei Kauf und Aufrüstung von Einheiten erlaubt es dem Spieler, seine Streitkräfte in jeder Art und Weise den taktischen und strategischen Notwendigkeiten anzupassen.

FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG

Nur die Großmächte können Forschung und Entwicklung betreiben. Es folgt eine Auflistung verfügbarer Technologien:

- Infanteriewaffen
- Schwere Panzer
- Moderne Flugzeugtechnik
- Schwere Bomber
- Waffenleitradar (Schiffe)
- Langstreckenflugzeuge
- Moderne U-Boot-Technik
- Raketen
- Panzerabwehrwaffen
- Motorisierung
- U-Boot Abwehr
- Flugabwehrradar
- Aufklärung/Spionage
- Infrastruktur
- Produktionstechnologie
- Industrielle Technologie

Jeder Technologiebereich hat eine erreichbare Maximalstufe von 5. Sie können 1-5 Forschungspunkte in jedem dieser Bereiche einsetzen. Bestimmte Kampagnen können jedoch andere Höchstwerte aufweisen.

Zu Beginn einer jeden Runde ermöglicht jeder Forschungspunkt eine 1-5%ige Chance, den nächsten Technologiegrad zu erreichen (5%-Chance Stufe 1 zu erreichen, 4%-Chance Stufe 2 zu erreichen, etc.pp.). Je mehr Forschungspunkte in einem bestimmten Technologiebereich investiert werden, desto größer sind die Chancen die nächste Stufe zu erreichen. Grundsätzlich ist es einfacher niedrigstufige Verbesserungen zu erreichen als höherstufige. Dies wird durch die nachfolgende Forschungsformel beschrieben, die technologische Fortschritte von Stufe 1 bis 5 widerspiegelt:

% Chance pro Runde = (5% -> 4% -> 3% -> 2% -> 1%) * Punkte in der Kategorie

Beispiel:

Zwei Forschungspunkte in einer bestimmten Kategorie resultieren in einer 10%igen Chance pro Runde, von Stufe 0 aus die Stufe 1 zu erreichen. Sie geben eine 8%ige Chance von Stufe 1 auf Stufe 2 zu steigen, eine 6%ige Chance für den Aufstieg von Stufe 2 zu Stufe 3, und so weiter.

Zusätzlich berücksichtigt die Forschungsformel Situationen des wirklichen Lebens, die in jedem Krieg vorkommen, so zum Beispiel die Eroberung von feindlicher Ausrüstung, Spionage und nachrichtendienstliche Aufklärung. Wenn ein Gegner beispielsweise eine höhere Stufe in einer bestimmten Kategorie erreicht hat, dann wird jede Runde ein Bonus zu Ihrer Erforschungschance hinzugerechnet. Beachten Sie, dass die normale Chance einer Erforschung nur erhöht werden kann, wenn tatsächlich eine Differenz besteht; sie kann jedoch niemals reduziert werden. Dieser Bonus kann zudem durch verbündete oder feindliche Fortschritte in der Erforschung von Aufklärung/Spionage modifiziert werden. Die nachfolgende **modifizierte Forschungsformel** fasst diese Faktoren zusammen, indem sie den feindlichen Forschungsbonus und den Modifikator durch Aufklärung/Spionage einschließt:

(% + höchste feindliche Stufe - aktuelle Stufe +/- Aufklärung/Spionage Modifkator) * Punkte in der Kategorie

Beispiel:

*Wenn auf Moderne Flugzeugtechnik Stufe 1 ein Forschungspunkt gesetzt ist, sodass nach der normalen Forschungsformel eine 4%ige Basischance für ein Fortkommen auf Stufe 2 besteht, und der Feind derzeit Stufe 3 entwickelt hat, dann ist das Ergebnis der modifizierten Forschungsformel: (4% - 1% + 3%) * 1 Chit = 6% Erfolgschance pro Runde. Dies gilt für den Fall, dass es keine Modifikation durch Spionage und Feindaufklärung gibt.*

Die Forschungspunkte mögen zwar in den Kosten varrieren, doch das maximale Forschungslimit pro Hauptmacht darf nie überschritten werden. Ein investierter Forschungspunkt kann mit einem Abzug von 50% seines Originalwerts wieder zurückgenommen werden. Sobald Sie die nächste Forschungsstufe erreicht haben, ist ihr eingesetzter Forschungspunkt aufgebraucht und kann nicht zurückgewonnen oder reinvestiert werden. Wenn Sie jedoch die Option Verbrauchbare Forschungspunkte für die aktuelle Kampagne nicht ausgewählt haben, dann bleibt der Forschungspunkt nach dem Technologiesprung erhalten. Konsultieren Sie die Online-Hilfe des Editors, um zu erfahren, wie Sie die fortgeschrittenen Spieloptionen im Editor konfigurieren können. Die Online-Hilfe finden Sie im Editor unter ***Hilfe/Hilfethemen... (F1)***.

Forschungsstufen höher als Null werden bei aufgerüsteten Einheiten mit einer kleinen umkreisten Nummer angezeigt. Die folgenden Abschnitte beschreiben die Vielfalt unterschiedlicher Nutzen jedes einzelnen Technologiebereichs:

INFANTERIEWAFFEN FORSCHUNG

Forschung im Bereich der Infanteriewaffen umfasst ein breites Spektrum von Verbesserungen im Bereich der Ausrüstung, zum Beispiel Unterstützungswaffen wie Mörser, Artillerie, Sturmgewehre und gepanzerte Fahrzeuge.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht die Werte ***weicher Angriff*** und ***weiche Verteidigung*** von Korps, Armeen, Pionieren und Fallschirmspringern. Die Produktions- und Verstärkungskosten dieser Einheitentypen erhöhen sich pro Steigerung der Forschungsstufe um 10%.

SCHWERE PANZER FORSCHUNG

Sowohl die Achsenmächte als auch die Alliierten betrieben große Anstrengungen, um die nächste Generation von mittleren und schweren Panzern zu entwickeln. Einige der bekannteren schweren Panzer des Krieges waren die deutschen *Panzer Tiger I* & *II* sowie die *KV* Serie der UdSSR.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht die Werte ***weicher Angriff*** und ***weiche Verteidigung*** von Panzerverbänden. Die Produktions- und Verstärkungskosten erhöhen sich um 10% pro Steigerung der Entwicklungsstufe.

MODERNE FLUGZEUGTECHNIK FORSCHUNG

Moderne Flugzeuge wie Deutschlands *ME 262* Düsenjäger und der *Arado 234 B-2* Bomber schockierten die alliierten Luftkommandos in den letzten Kriegsmonaten. Aufgrund von Produktionsproblemen und geringen Stückzahlen konnten diese Neuentwicklungen den Ausgang des Kriegs nicht mehr beeinflussen. Dennoch glauben viele Historiker, dass diese Entwicklungen zu einem früheren Zeitpunkt einen großen Einfluss auf den Kriegsverlauf gehabt hätten.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht die Werte ***Luftangriff*** und ***Luftabwehr*** von Luftflotten. Die Produktions- und Verstärkungskosten erhöhen sich um 10% pro Steigerung der Entwicklungsstufe.

SCHWERE BOMBER FORSCHUNG

IIm Verlauf des Zweiten Weltkrieges stellten sich schwere Bomber zunehmend als wichtige Instrumente zur Störung der Nachschublinien und Zerstörung kriegswichtiger Ressourcen heraus.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht den Wert ***strategischer Angriff*** von Bombern. Zudem wird die Chance, dass eine vertei-

digende Einheit auf einem Ressourcenfeld getroffen wird, um 10% erhöht. Die Produktions- und Verstärkungskosten erhöhen sich um 10% pro Steigerung der Entwicklungsstufe.

WAFFENLEITRADAR FORSCHUNG

Sowohl die Achsenmächte als auch die Alliierten betrieben die Erforschung verschiedener Radartechnologien zur Erhöhung der Zielsicherheit ihrer schweren Kanonen im Seegefecht und bei der Küstenbombardierung. Die deutsche Kriegsmarine begann den Krieg mit den moderneren Flotten, doch die Alliierten rüsteten ihre älteren Schiffe schrittweise nach.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht die Werte ***Seeangriff***, ***Flugzeugträgerangriff***, ***Seeverteidigung*** und ***strategischer Angriff*** von Schlachtschiffen und Kreuzern. Zudem wird die Chance, dass eine verteidigende Einheit auf einem Ressourcenfeld getroffen wird, um 10% erhöht. Die Produktions- und Verstärkungskosten erhöhen sich um 10% pro Steigerung der Entwicklungsstufe.

LANGSTRECKENFLUGZEUGE FORSCHUNG

Durch die Möglichkeit an beinahe jeder Front aus der Luft angreifen und verteidigen zu können, war die Erforschung der Technologie für Langstreckenflugzeuge eine sehr wichtige Entwicklung. Langstreckenflugzeuge ermöglichten den Alliierten die Lücke im Nordatlantik zu schließen und tief in von den Achsenmächten kontrolliertes Territorium einzudringen, so beispielsweise bei den massiven Bomberangriffen auf Ölfelder in Rumänien.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht die Werte ***Sichtung***, ***Aktionspunkte*** und ***Angriffsreichweite*** um +1. Zusätzlich werden durch jede neue Stufe die Werte für ***Sichtung*** und Angriffsreichweite von Flugzeugträgern, sowie die ***Operationsreichweite*** von Fallschirmspringern erhöht. Die Produktions- und Verstärkungskosten erhöhen sich für Luftflotten, Bomber und Fallschirmspringer um 5% und für Flugzeugträger um 10% pro Steigerung der Entwicklungsstufe.

MODERNE U-BOOT-TECHNIK FORSCHUNG

Die Fortschritte im Design und der Technologie von U-Booten erlaubte den Deutschen in späteren Jahren des Krieges die Schlacht im Atlantik wieder aufzunehmen. Vor allem ermöglichte der so genannte “Schnorchel” diesen verbesserten U-Booten unter Wasser zu bleiben, während die Batterien mit verbesserten Dieselmotoren wieder aufgeladen wurden. Aber wie schon die Fortschritte bei den Flugzeugen hatten diese Entwicklungen wegen Produktionsproblemen und ständig schwindenden Ressourcen keinen entscheidenden Einfluß mehr auf den Kriegsverlauf.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht den Wert ***Seeangriff*** von U-Booten. Zudem wird die Chance, dass ein U-Boot vor einem feindlichen Angriff abtauchen kann, anfänglich um 25% und mit jeder weiteren Technologiestufe um weitere 5% erhöht. Die Produktions- und Verstärkungskosten erhöhen sich um 10% pro Steigerung der Entwicklungsstufe.

RAKETEN FORSCHUNG

Beide Seiten arbeiteten an der Entwicklung verschiedener Boden-Luft, Boden-Boden, Luft-Boden und Luft-Luft Raketentechnologien. Die berühmten *V-1* und *V-2* Raketen Deutschlands wurden von niederländischen Basen aus auf Städte wie London abgeschossen, wo sie verheerende Schäden anrichteten. Während die *V-1* Rakete nicht viel mehr als ein Ärgernis darstellte, entwickelte sich die *V-2* zu einer potentiell großen Gefahr. Glücklicherweise für die Alliierten litt das *V-2* Programm unter vielen der alltäglichen Probleme Deutschlands in den späteren Kriegsjahren, wie zum Beispiel fehlendem Material, Treibstoffknappheit und gestörter Produktion.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht die Werte ***weicher Angriff***, ***Panzerangriff***, ***strategischer Angriff*** und ***Angriffsreichweite*** von Raketen. Außerdem wir die Chance um 10% erhöht, dass ein Schaden gegen eine Einheit ausgerichtet wird, die sich auf einer Ressource in Stellung gebracht hat,. Raketeneinheiten haben die einzigartige Eigenschaft, dass ihre Angriffswerte bei ver-

größerter Reichweite verringert werden. Beispielsweise haben Stufe 1 Raketen einen ***weichen Angriffs***-Wert von 2 bei einer Einsatzreichweite von einem Feld, aber nur einen Angriffsbonus von 1 bei einem Einsatz über zwei Felder hinweg. Der Verlust von Angriffsstärke spiegelt die Probleme von Raketen im Zweiten Weltkrieg mit der Zielgenauigkeit wider. Die Produktions- und Verstärkungskosten erhöhen sich um 10% pro Steigerung der Entwicklungsstufe.

PANZERABWEHRWAFFEN FORSCHUNG

Die Erforschung von Panzerabwehrwaffen umfasst viele Arten von Waffen wie beispielsweise die späteren Panzerfäuste und die Bazookas, die von Deutschland und den USA entwickelt wurden.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht die Werte ***Panzerangriff*** und ***Panzerverteidigung*** von Korps, Armeen, Pionieren und Fallschirmspringern. Die Produktions- und Verstärkungskosten erhöhen sich um 5% pro Steigerung der Entwicklungsstufe.

MOTORISIERUNG FORSCHUNG

Die Entwicklung von Unterstützungsfahrzeugen hat während des Zweiten Weltkriegs die Mobilität von Kampftruppen entscheidend erhöht. Der Hauptzweck dieser Entwicklung war, dass die Infanterie mit den sich schnell fortbewegenden Panzern mithalten konnte.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht die Mobilität (***Aktionspunkte***) von Korps, Armeen, Pionieren und Panzerverbänden. Die Produktions- und Verstärkungskosten erhöhen sich um 20% pro Steigerung der Entwicklungsstufe.

U-BOOT-ABWEHR FORSCHUNG

Entwicklungen im Bereich der U-Boot-Bekämpfung wurden elementar wichtig, um Schiffe gegen U-Boot-Angriffe zu schützen, sowie U-Boote aufzuspüren und zu zerstören. Das Sonar war eine Schlüsseltechnologie in diesem Bereich, und verbesserte Taktiken von Zerstörern und weiterentwickelte Wasserbomben wurden wichtig für das wirtschaftliche Überleben von Großbritannien.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht die Werte ***U-Boot-Angriff*** und ***U-Boot-Abwehr*** von Schlachtschiffen, Kreuzern und Flugzeugträgern. Zudem wird durch jede erreichte Stufe die Chance für ein Abtauchen des gegnerischen U-Boots um 5% gesenkt. Die Produktions- und Verstärkungskosten erhöhen sich um 5% pro Steigerung der Entwicklungsstufe.

FLUGABWEHRRADAR FORSCHUNG

Dieser Entwicklungsbereich stattet beide Seiten mit einer effizienteren Luftverteidigung aus, indem die Möglichkeiten der Entdeckung verbessert und zielsicherere Flugabwehrwaffen enwickelt werden.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich erhöht für Ressourcen den Wert ***Bomberabwehr***. Dieser Luftabwehr-Radarbonus gilt nur für Ressourcen, die sich gegen strategische Bombardierung schützen, nicht für die Einheiten, die diese Ressourcen besetzt halten. Ressourcen müssen individuell zu einem Preis von 10 MPP pro Stufe und Ressource aufgerüstet werden. Neue Technologiestufen in diesem Bereich erhöhen ansonsten keinerlei Produktions- und Verstärkungskosten.

Anmerkung: *Wegen der Oberbefehlsstruktur zwischen Hauptländern und kleineren Mächten gilt Flugabwehrradar als gemeinsam genutzte Technologie. Beispielsweise könnte das Land Großbritannien die Stadt Alexandria der von ihm verwalteten Nation Ägypten aufrüsten. Gleichfalls können eroberte Städte einer fremden Macht aufgerüstet werden, so zum Beispiel Kiew im von Deutschland kontrollierten Teil Russlands.*

AUFKLÄRUNG/SPIONAGE FORSCHUNG

Die Aufklärungsoperationen des Zweiten Weltkrieges bestanden aus einem breiten Spektrum von Aktivitäten zur Informationsgewinnung, wie beispielsweise Spionage, Sabotage und Spionageabwehr.

Jede neue Erforschungsstufe in diesem Bereich erhöht den Forschungsbonus um 1% und senkt den des Gegners ebenfalls um 1%. Wenn Sie den Forschungsbonus des Gegners senken, dann erfolgt

dies nur auf einer Pro-Land-Basis und innerhalb anwendbarer Forschungskategorien. Neue Erforschungsstufen erhöhen ansonsten keine Produktions- oder Verstärkungskosten.

INFRASTRUKTUR FORSCHUNG

Ständige Verbesserungen und Fortschritte im Ausbau der Infrastruktur begünstigten die schnelle Stationierung und Verlegung von Streitkräften. Verbesserungen im Straßenwesen, den Eisenbahnverbindungen und den Häfen ermöglichten eine effizientere Nutzung dieser und anderer Transportwege.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich senkt die Transportkosten für die operationelle Verlegung und den Transport von Einheiten um 15%. Neue Erforschungsstufen erhöhen ansonsten keine Produktions- oder Verstärkungskosten.

PRODUKTIONSTECHNOLOGIE FORSCHUNG

Normalerweise resultieren alle bis jetzt genannten Fortschritte in steigenden Produktions- und Verstärkungskosten für die betroffenen Einheitenarten. Hochtechnologie wie Flugzeuge und schwere Panzer-Einheiten, die große Mengen von Öl und anderem Material benötigen – sind mit hohen Kosten verbunden. Um diese zusätzlichen Kosten auszugleichen erhöht Produktionstechnologie nicht nur die industrielle Kapazität, sondern rationalisiert auch den Verbrauch von Rohmaterialien.

Jede neue Technologiestufe in diesem Bereich reduziert die Einheitenendkosten um 5%. Diese enthalten alle Kosten für technologische Fortschritte, aber keine Strafzahlungen durch die Einheitenbaubegrenzung, falls diese in den Optionen aktiviert worden sind. Diese entstehenden Strafzahlungen werden addiert, nachdem die Einheitenendkosten berechnet wurden.

INDUSTRIELLE TECHNOLOGIE FORSCHUNG

Die Mobilisierung für den Krieg und der Umbau der nationalen Industrie zur Kriegsökonomie hat Zeit gekostet. Der effiziente Gebrauch von Ressourcen und der Einsatz industrieller Technologie schritt im Zweiten Weltkrieg schnell voran.

Jede neue Entwicklungsstufe in diesem Bereich erhöht den industriellen Modifikator eines Landes um **einen nationalspezifischen Wert**. Dieser Wert kann für jede Hauptmacht individuell zwischen 10 und 25% liegen. Bei den neutralen inaktiven Hauptländern ist der industrielle Modifikator an den Aktivierungswert gebunden. Das bedeutet, dass der volle Wert des Modifikators erst dann aktiv wird, wenn das Land aktiviert wurde und in den Krieg eingestiegen ist.

Beispiel:

Die USA haben einen standardmäßigen industriellen Modifikator von 75% und einen Aktivierungswert von 50%. Dies bedeutet, dass der endgültige industrielle Modifikator 38% beträgt. Bitte konsultieren Sie den Abschnitt ***Militärproduktionspunkte sammeln*** *für nähere Informationen.*

POLITIK UND DIPLOMATIE

DIE HAUPTLÄNDER

Frankreich, Großbritannien, die USA und die UdSSR starten in der Kampagne *Fall Weiss* als Alliierte, wobei die UdSSR jedoch zunächst unkooperativ sind. Deutschland und Italien schmiedeten den *Stahlpakt* und arbeiten somit als Achsenmächte zusammen. Während Frankreich und Großbritannien von Anfang an mit Deutschland im Krieg stehen, beginnen die USA, die UdSSR und Italien den Krieg als neutrale Mächte.

Bei den neutralen Hauptländern ist zu berücksichtigen, dass ihr Kriegseintritt und ihre politische Bindung sehr stark durch den Spielverlauf und diplomatische Bemühungen seitens der Achsenmächte und der Alliierten beeinflußt werden können. Beispielsweise kann ein aggressives und entschiedenes Vorgehen Deutschlands einen frühen Kriegseintritt Italiens zur Folge haben, während jedoch unmäßige Aggression – wie zum Beispiel eine Invasion von Francos Spanien – nach hinten

losgehen kann, weil die UdSSR oder die USA den Alliierten unter Umständen früher beitreten als erwartet.

Behalten Sie auch im Hinterkopf, dass kleinere Länder – normalerweise die direkten Nachbarn von angegriffenen Ländern – ihre Ausrichtung hin zur weniger aggressiven Seite ändern können. Wenn Sie die Alliierten spielen, dann können wiederum aggressive Schritte wie eine Invasion der Beneluxländer oder Norwegens eine Verzögerung des Kriegsbeitritts der USA nach sich ziehen.

DIE NEBENLÄNDER

Alle anderen Länder auf dem europäischen Kriegsschauplatz sind neutral, bis sie von Streitkräften der Achsenmächte oder der Alliierten angegriffen werden. Für die historischen Verbündeten der Achsenmächte und der Alliierten – wie zum Beispiel Kanada, Ungarn, Rumänien und Jugoslawien – gelten besondere Aktivierungsbedingungen. Auch hier bestimmen Spielverlauf und / oder Diplomatie über ihren Kriegsbeitritt, wodurch zahlreiche neue "Was wäre wenn"-Situationen entstehen, die jedoch durch den geschichtlichen Kontext eingegrenzt sind. Sie werden möglicherweise erleben, dass Länder wie Spanien und die Türkei mit ihren eigentlich engen Bindungen zu Deutschland der Seite der Alliierten beitreten, wenn Großbritannien kurz vor dem Zusammenbruch steht. Es wäre auch möglich, dass Ungarn und Rumänien den Achsenmächten nicht beitreten, wenn Deutschland ihren faschistischen Alliierten Spanien angreift.

Die möglichen Anbindungen der Nebenländer sind Achse, kleinere Achsenmacht, Alliierte, kleinerer Alliierter und Neutral. Skriptgesteuerte Ereignisse können die Annäherung an einen bestimmten Alliierten bewirken. Beispielsweise ist Schweden eine inaktive kleinere Achsenmacht, und ein skriptgesteuertes Ereignis erhöht die Anzahl deutscher MPP pro Runde, was auf einen Konvoi wertvoller Eisenerze zurückgeht, die durch die Ostsee nach Deutschland verschifft werden.

Alle Länder haben einen Aktivierungswert, der mit ihrem Status als kleinere Achsenmacht/kleinerer Alliierter zusammenhängt. Der Spieler kann durch diplomatische Anstrengungen zögerliche kleinere Verbündete dazu bewegen, aktiv in den Krieg einzugreifen. Da Veränderungen in den Anbindungen sowohl durch bestimmte skriptgesteuerte Ereignisse als auch durch Dipomatie hervorgerufen werden können, ist es sehr ratsam die diplomatischen Entwicklungen durch regelmäßige Konsultation der Kriegskarte im Auge zu behalten. Diese Karte zeigt die politischen Anbindungen aller Länder sowie ihren Aktivierungswert an und verdeutlicht somit die ungefähren Verhältnisse aller Länder zueinander.

DIPLOMATIE

Der Diplomatiemodus ermöglicht beiden Seiten die Beeinflussung anderer Länder zu eigenen Gunsten. Jedes Land hat einen Aktivierungswert, der seine politische Anbindung an eine bestimmte Seite anzeigt. Sowohl der Spieler der Achsenmächte als auch der Alliierten kann Diplomatiepunkte kaufen, um ein neutrales Land zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Sie repräsentieren sowohl politische Bemühungen, als auch Handelsabkommen, den Austausch von Militärtechnologie und militärischer Ausrüstung, sowie wirtschaftliche Übereinkünfte, die im Krieg oftmals getroffen wurden, um ein anderes Land zu beeinflussen.

Diplomatiepunkte können gekauft werden, um kleinere und größere neutrale Länder zu beeinflussen. Die Kosten sind davon abhängig, wie schwer es ist ein bestimmtes Ziel zu überzeugen. Bitte konsultieren Sie den Abschnitt ***Diplomatie betreiben*** für nähere Informationen zu diesem Thema.

Im Gegensatz zu Forschung und Entwicklung können bei der Diplomatie einmal investierte Punkte nicht mehr zurückgewonnen werden. Sobald Ressourcen in Diplomatie investiert wurden, können diese Investitionen auch nicht mehr teilweise rückgängig gemacht werden. Sobald Sie einen diplomatischen Erfolg verbuchen, werden die eingesetzten Punkte verbraucht und können nicht reinvestiert werden. Wenn jedoch die Option ***Verbrauchbare Diplomatiepunkte*** für Ihre Kampagne deaktiviert wurde, dann bleiben die Punkte für das ausgewählte Land erhalten. Konsultieren Sie bitte die Online-Hilfe des Editors, um mehr zu diesem Thema zu erfahren. Die Online-Hilfe finden Sie im Editor unter ***Hilfe/ Hilfethemen... (F1)***.

Sobald ein Diplomatiepunkt gekauft und einem bestimmten Land zugeordnet wurde, besteht in jeder nachfolgenden Runde eine Zufallschance, dass sich der Aktivierungswert zu Ihren Gunsten verbessert. Wenn Sie mehrere Punkte zugeteilt haben existiert eine entsprechend größere Erfolgschance. Jede Runde besteht eine Chance von 4% multipliziert mit der Anzahl zugeteilter Punkte für eine erfolgreiche Beeinflussung. Wenn Ihre Diplomatie gelingt, gibt es eine Verschiebung von 5-8% zu Ihren Gunsten, wobei es im Falle kleinerer Länder eine 10%ige Chance gibt, dass der Sprung zwischen 20% und 30% beträgt. Wenn der Aktivierungswert eines Landes unter 0% sinkt, dann wechselt das entsprechende Land in das andere Lager und der Aktivierungswert beginnt zu wachsen. Beachten Sie, dass der Aktivierungswert einer Hauptmacht nie unter 0% sinken kann und seine Lagerzugehörigkeit somit niemals wechselt.

Zeitgleich könnte natürlich die Gegenseite Diplomatiepunkte auf dasselbe Land einsetzen. In diesem Fall werden die sich entgegenstehenden Punkte einfach aufgehoben. Wenn beispielsweise die Alliierten einen Punkt eingesetzt haben, um Spanien zu beeinflussen, die Achsenmächte aber zwei Punkte eingesetzt haben, um Spanien zu beeinflussen, dann ist der Netto-Effekt nur eine 4%ige Chance pro Runde zu Gunsten der Achsenmächte. Wenn beide Seiten die gleiche Anzahl Diplomatiepunkte eingesetzt haben, dann besteht keine Chance für eine Veränderung zu einer der beiden Seiten hin. Der Grundgedanke hinter diesem System ist für interessante diplomatische Ergebnisse unter dem Deckmantel des “Fog of War” (Kriegsnebel) zu sorgen, da die diplomatischen Bemühungen des Gegners unbekannt bleiben. Demnach wird Diplomatie und Gegendiplomatie einen realistischen und manchmal auch frustrierenden Effekt haben, da man sich niemals ganz sicher sein kann, was der Gegner gerade unternimmt und warum Ihre diplomatischen Bemühungen vielleicht fehlgeschlagen sind.

Der Aktivierungswert mancher Länder wird auch durch standardmäßige politische Ereignisse beeinflusst (z.B. zufällige politische Auslöser, Kriegsbereitschaft), so dass Aggression und fehlende Aggression verschiedene Auswirkungen haben können. Wenn der Aktivierungswert eines Landes 90% erreicht hat, dann gibt es einen automatischen zufälligen Zuwachs von 1-5% pro Runde, bis dieser Wert 100% erreicht hat.

Bei manchen Aktivierungswerten werden bestimmte Mechanismen ausgelöst. Beispielsweise wird im Falle der USA ab einem Aktivierungswert von 40% das Leih- und Pachtgesetz für Großbritannien und die UdSSR verfügbar. Solche Spezialereignisse ermöglichen eine größere Variation im Bereich der Planung, denn ein zu aggressives Vorgehen der Alliierten in den frühen Kriegsjahren könnte negative Auswirkungen haben, wenn es die USA unter die 40%-Marke drückt. Ebenso könnten diplomatische Bemühungen den Aktivierungswert Schwedens unter die 20%-Grenze drücken, was die Eisenerzlieferungen an Deutschland kappen würde.

EINHEITENFORMELN

Die folgenden Formeln erklären die Berechnungen der sieben Hauptcharakteristiken der Einheiten.

ERFAHRUNG

Die Erfahrung einer Einheit basiert auf der Anzahl von Schlachten, an denen sie beteiligt war. Der maximale Erfahrungswert einer Einheit liegt bei 5. Die folgende Tabelle listet aufgeschlüsselt nach Kampfarten den Zuwachs an Erfahrungspunkten auf:

KAMPFART	ERFAHRUNGS-PUNKT-ZUWACHS
Angriff	+0.2
Sieg nach Angriff	+0.3
Verteidigung	+0.1
U-Boot Angriff	+0.1
Angriff auf Ressource	+0.1
Küstenbombardement	+0.05

Manche weitergehende Informationen über die Kampferfahrung werden intern für jede einzelne Einheit aufgezeichnet, wie zum Beispiel die Anzahl von Siegen in Schlachten, sowie eingenommene Städte und Ressourcen, so dass Sie als Spieler

während und nach dem Spiel diese Informationen abrufen können.

Die Erfahrung von Einheiten kann reduziert werden, wenn eine Einheit verstärkt wird. Wie zuvor bereits erörtert wurde müssen Stärkeverluste einer Einheit durch frische Ersatztruppen ausgeglichen werden. Diese Ersatztruppen haben meist wenige oder keine Kampferfahrung, wodurch sich der Erfahrungswert jeder kampferfahrenen Einheit reduziert. Elite-Verstärkungen repräsentieren hochtrainierte Ersatztruppen, die dementsprechend teurer sind, dafür aber keinen Verlust an Kampferfahrung bedeuten. Folgende Formel beschreibt den Erfahrungsverlust durch reguläre Verstärkungen einer Einheit:

Erfahrungspunktverlust = (Anzahl Verstärkungen * Erfahrung) / 10

Für HQs gilt, dass ihre Erfahrung davon abhängt, wie gut sich die dem HQ unterstellten Einheiten im Kampf geschlagen haben. Die folgende Tabelle fasst dies übersichtlich zusammen:

KAMPFART FÜR EINHEITEN UNTER DEM KOMMANDO EINES HQ	HQ ERFAHRUNGSPUNKT-ZUTEILUNG
Verluste Angreifer < Verluste Verteidiger	+0.1 (HQ des Angreifers) -0.1 (HQ des Verteidigers)
Verluste Angreifer >= Velruste Verteidiger	+0.1 (HQ des Verteidigers) -0.1 (HQ des Angreifers)

NACHSCHUB UND AKTIONSPUNKTE

Der Nachschubwert wird am Anfang einer jeden neuen Runde basierend auf zwei Faktoren berechnet: 1) die Entfernung einer Einheit zu ihrer nächsten Nachschubquelle; und 2) der Nachschubwert dieser Quelle.

Befreundete Städte und HQs sind zulässige Nachschubquellen. Der Nachschubwert von Städten und Häfen entspricht ihrem aktuellen Stärkewert. Land- und Lufteinheiten können ihren Nachschub von einer beliebigen Quelle beziehen. Marineeinheiten können ihren Nachschub nur in Häfen oder von dem nächsten verbündeten Hafen beziehen. Alle Einheiten haben einen maximalen Nachschubwert von 10 und einen minimalen Nachschubwert von 0. Konsultieren Sie bitte die ***Tabelle Nachschubwerte*** für nähere Informationen zu diesem Thema.

Der **normale Nachschub** wird über kontrollierte Felder erlangt, und der Nachschubwert verringert sich mit wachsender Entfernung. Die Bewegungskosten von bestimmten Landschaftsarten werden berücksichtigt, was den Nachschub beispielsweise um zwei verringert, wenn man mit einer Einheit Sumpfland oder Berge betritt, und um eins für jede andere Landschaftsart. Nachschub kann nicht über Wasser, durch Senken oder durch neutrales Territorium erfolgen.

Der **HQ-Nachschub** wird auf eine andere Weise berechnet. HQs beziehen ihren normalen Nachschub genau wie oben beschrieben, aber ihr Nachschubwert basiert auf dem Nachschubwert der Bezugsquelle. Solange das HQ innerhalb der Nachschubreichweite ist, beträgt der normale HQ Nachschubwert mindestens 1. Mit anderen Worten ausgedrückt: wenn der Nachschubwert des HQ wenigstens 1 beträgt, dann ist es innerhalb der Reichweite und wird voll von der Nachschubquelle ausgerüstet. Der Nachschubwert des HQ basiert dann auf dem Nachschubwert (d.h. der Stärke) der Quelle. Wenn das HQ außerhalb der Reichweite ist, dann wird der Nachschubwert reduziert. Es gilt aber immer noch als gültige Nachschubquelle für alle in der Nähe befindlichen Land- und Lufteinheiten. Die nachfolgende Tabelle stellt die Nachschubberechnungen für HQ dar:

HQ NACHSCHUB-BERECHNUNG
HQ Nachschub = 5 falls abgeschnitten von normalem Nachschub
HQ Nachschub = 8 falls in Reichweite einer Stadt mit Nachschubwert 1-5
HQ Nachschub = 10 falls in Reichweite einer Stadt mit Nachschubwert 6+

Beispiel:

Ein britisches HQ zwei Bergfelder nördlich von Athen, das eine Stärke von 5 hat, besitzt einen nor-

malen Nachschubwert von 1 (d.h. es ist innerhalb der Nachschubreichweite von Athen). Daher ist der Nachschubwert des HQ 8. Wenn das HQ weiter nördlich wäre, dann würde sich der Nachschubwert auf 5 reduzieren.

Verbündete HQs können in einer Kette angeordnet werden, um HQs in großer Entfernung noch ausreichend zu versorgen. Zunächst wird der normale Nachschubwert des HQ berechnet. Wenn irgendein HQ in der Nähe die Nachschubsituation verbessern kann, dann geschieht dies automatisch. Dies kann einem HQ, das außerhalb der normalen Nachschubreichweite liegt, zum Vorteil gereichen, indem es einen Nachschubwert größer als 5 und somit maximale Aktionspunkte und Verstärkungen gewährt. Einheiten erhalten von einem zusätzlichen HQ zu ihrem regulären Nachschub keinen weiteren Extra-Nachschub. Das heißt, dass solche Nachschubketten einen kleinen Vorteil für die verketteten HQs bieten, aber für keine anderen Einheiten. Zwei HQs jedoch, die beide außerhalb der normalen Nachschubreichweite sind, haben keinerlei Einfluß aufeinander.

Marinenachschub wird anders als Nachschub für Land- und Lufteinheiten gehandhabt. Grundsätzlich erhalten Marineeinheiten, die im Hafen liegen, den vollen Nachschubwert (d.h. Stärkewert) ihres Hafens. Der Marinenachschub wird sodann für jede Runde, die von der Einheit auf offener See verbracht wird, um einen Punkt reduziert. Landeinheiten, die sich auf Transport- oder Landungsschiffen befinden, erleiden denselben Punktverlust für jede Runde, die sie über das Meer transportiert werden.

Die nachfolgende Tabelle fasst die **Aktionspunktabzüge** zusammen, die jede Einheit erleidet, wenn der Nachschubwert reduziert ist:

NACHSCHUBWERT DER EINHEIT	AKTIONSPUNKTEWERT
<= 10 und > 5	Maximalwert der Einheit
<= 5 und > 0	Maximalwert der Einheit - 1
0	Maximalwert der Einheit / 2

STÄRKE

Alle neuen Einheiten beginnen das Spiel mit einem Stärkewert von 10. Der Stärkewert kann nur durch Verluste im Kampf verringert, aber auch durch Verstärkungen wieder erhöht werden. Falls eine Einheit einen reduzierten Nachschubwert hat, gelten jedoch Einschränkungen. Die nachfolgende Tabelle illustriert diese Einschränkungen für Verstärkungen:

NACHSCHUBWERT EINER EINHEIT	ERREICHBARE STÄRKE
> 5	10+
5	9
4	8
3	7
2	6
1	5
0	Kann nicht verstärkt werden

Um die Stärke einer Marineeinheit zu erhöhen, muss diese Einheit über Nachschub verfügen und sich in einem verbündeten Hafen befinden, um neu ausgerüstet und repariert zu werden.

Reguläre Verstärkungen erlauben die Erhöhung des Stärkewertes bis zu 10, abzüglich einem Punkt pro direkt angrenzender feindlicher Einheit. Eine an den Nachschub angeschlossene Einheit kann immer bis zu einem Wert von 5 verstärkt werden. Jeder Punkt normaler Verstärkung resultiert in einem Verlust an Erfahrungspunkten, wie oben beschrieben.

Dem gegenüber erlauben so genannte **Elite-Verstärkungen** die Stärke einer Einheit über 10 hinaus anzuheben, jedoch nur bei Einheiten mit vollem Stärkewert und einer Begrenzung auf einen zusätzlichen Stärkewert pro Runde, begrenzt durch die Anzahl vorhandener vollständiger Erfahrungsbalken. Wenn eine Einheit beispielsweise Stärke 10 und einen Erfahrungswert von 3 hat, dann dauert es 3 Runden der Elite-Verstärkung, bis die Einheit den Wert 13 erreicht hat. Auch HQ können Elite-Verstärkungen erhalten, aber nur bis

zu einem maximalen Stärkewert von 10 und unabhängig von den Erfahrungspunkten. Es gibt bei der Verwendung von Elite-Verstärkungen keinen Verlust an Erfahrungspunkten, aber dafür sind sie sehr teuer und können nur durchgeführt werden, wenn in der Nähe keine feindlichen Einheiten stehen. Konsultieren Sie bitte den Abschnitt ***Einheitenproduktion***, um nähere Informationen bezüglich der relativen Verstärkungskosten einer Einheit aufgrund von Kampfverlusten zu erhalten, und den Abschnitt ***Einheiten verstärken***, um zu erfahren, wie Sie während des Spiels Verstärkungen durchführen können.

MORAL UND BEREITSCHAFT

Die **Moral** wird zu Beginn einer jeden Runde basierend auf der Stärke und dem Nachschub einer Einheit berechnet. Zu Spielbeginn erhalten alle Einheiten einen Moralwert basierend auf ihrer Nachschubkalkulation, d.h. eine Einheit mit Nachschub 9 hat 90% Moral. Wird eine Einheit nun vom Nachschub abgeschnitten, so sinkt ihr Moralwert und damit auch ihre Bereitschaft. Wenn beispielsweise ein deutscher Panzerverband tief in russisches Territorium eindringt und völlig abgeschnitten wird, dann wird seine Moral und nachfolgend auch seine Bereitschaft sinken. Umgekehrt wird sich bei verbesserter Nachschubsituation auch die Moral wieder verbessern. Diese Veränderungen erfolgen in Abstufungen, wie aus der nachfolgenden Berechnung ersichtlich wird:

Moral = AlteMoral / 10 * 75% + (Stärke - Alte Moral * 75%) * Nachschub / 10 * AlteMoral / 100

Anmerkung: *Die eingebauten Formeln zur Berechnung der Moral enthalten kleinere Korrekturfaktoren für Stärkewerte größer als 10 und dem entsprechende AlteMoral-Werte höher als 100.*

Landziele der Gattungen *Infanterie* und Panzer erleiden einen speziellen Moralverlust, wenn sie von der Luft oder dem Meer aus oder durch Raketen angegriffen werden. Luftflotten und Raketeneinheiten verursachen einen 30%igen Moralverlust, während Bomber, Schlachtschiffe, Kreuzer und Flugzeugträger einen 15%igen Moralverlust verursachen. Die Verluste des Verteidigers basieren auf der Stärke der angreifenden Einheit. Wenn beispielsweise eine Luftflotte mit Stärke 9 angreift, dann verursacht sie 90% des 30%igen Moralverlusts, also 27%. Unabhängig von diesen speziellen Moralverlusten resultiert eine operationelle Verlegung einer Einheit in einem Moralverlust von 25-40%.

Wie beim Nachschub so wird auch die Moral bei Marineeinheiten abweichend gehandhabt. Ein verstärkter Moralverlust findet dann statt, wenn eine Marineeinheit längere Zeit auf See ist. Die Entfernung vom nächsten Hafen spielt keine Rolle.

Im Spiel gibt es zwei zusätzliche Auswirkungen auf die Moral. Die Kapitulation eines Landes bewirkt einen Bonus von 10-20% auf die Moral aller Einheiten des siegreichen Landes sowie für alle voll aktivierten verbündeten Hauptmächte. Zudem gibt es einen dem entsprechenden 10-20%igen Abzug der Moral aller voll aktivierten gegnerischen Hauptmächte. Im Fall einer Befreiung eines eroberten Landes erhalten alle Einheiten des befreienden Landes und alle voll aktivierten verbündeten Hauptmächte einen 10-20%igen Moralbonus. Auch in diesem Fall erhalten alle voll aktivierten verfeindeten Hauptmächte den damit korrespondierenden Abzug von 10-20% ihrer Moral.

Diese Auswirkungen sollen Faktoren wie “Momentum” und nationale Begeisterung simulieren, die in manchen historischen Situationen entscheidend waren. Normalerweise dauern die spürbarsten Effekte dieses Mechanismus nur ein oder zwei Runden lang. Wenn Sie Ihre Angriffe aber gut koordinieren, dann können Sie den “Blitzkrieg” der Achsenmächte in der Frühphase des Kriegs ebenso nachspielen wie die alliierten Befreiungen in den späteren Kriegsjahren.

Die Werte Stärke, Nachschub und Moral beeinflussen allesamt die **Bereitschaft** für den Kampf. Je weiter sich Einheiten von ihren Nachschubquellen entfernen, desto stärker fällt ihr Nachschubwert, Verstärkungen sind nur noch eingeschränkt möglich und die Moral fällt. Wenn Nachschub und Moral mit der Einheitenstärke und dem Führungsbonus des zuständigen HQ verrechnet werden, dann erhalten wir den Bereitschaftswert der Einheit. Demnach errechnet sich die Bereitschaft von Land- und

Lufteinheiten aus der folgenden Formel:

Bereitschaft = ((Stärke + Kommandantenstufe) / 2 + Moral + Kampfmoralbonus) / 2

Die Kommandantenstufe einer Einheit ist der Wert, den sie von dem HQ erhält, an das sie angebunden ist. Da dieser Faktor eine so große Auswirkung auf die Bereitschaft von Land- und Lufteinheiten hat, ist die Auswahl eines gut qualifizierten HQ-Kommandanten zum Zeitpunkt der Produktion das ganze Spiel über von großer Bedeutung. Denken Sie daran, dass die Führungserfahrung eines HQ an alle Einheiten unter seinem Kommando als Kampfmoralbonus weitergegeben wird. Wenn eine Einheit nicht an ein HQ angebunden ist, dann erhält es keinen dieser wertvollen Bereitschaftsmodifikatoren. Sie finden nähere Informationen Zur Kommandantenstufe und dem entsprechenden Kampfmoralbonus im Abschnitt ***Landeinheiten***.

Da Marineeinheiten nicht an ein HQ angebunden sind, wird ihre Bereitschaft durch die nachfolgende Formel berechnet:

Bereitschaft = (Stärke + Moral) / 2

VERSCHANZUNG

Jede Runde, in der eine Land- oder Lufteinheit sich nicht von ihrem Feld fortbewegt, erhöht sich der Verschanzungswert um einen Punkt, wobei der Maximalwert von dem jeweiligen Landschaftstyp abhängig ist. Nur Land- und Lufteinheiten voll aktivierter Länder können sich verschanzen. Bei Marineeinheiten ist dies nicht möglich. Die Verschanzung kann nur durch direkte Angriffe verringert werden. Der gesamte Wert verfällt, sobald eine Einheit aus ihrem aktuellen Feld herausbewegt wird (auch bei Festungen und Befestigungen), und muss danach wieder neu aufgebaut werden. Konsultieren Sie bitte die ***Tabelle Landschaftswerte***, um weitere Informationen über die maximalen Verschanzungswerte zu erhalten.

Verschanzte Einheiten haben zudem die Möglichkeit Verluste im Kampf zu vermeiden. Jede Verschanzungsstufe wird mit dem Faktor 10 multipliziert, um den Prozentwert zu ermitteln, mit dessen Wahrscheinlichkeit Kampfverlusten entgangen wird. Jeder mögliche Stärkeverlust wird ebenfalls mit dem Faktor 10 multipliziert und als Abzug auf den Moralwert umgesetzt. Beispielsweise gewährt ein Verschanzungswert von 4 eine 40%ige Chance dafür, Kampfverluste zu vermeiden. Eine Einheit, die ohne Verschanzung in einem Kampf 2 Stärkepunkte verloren hätte, verliert stattdessen 20% von ihrer Moral. Da Moral ein zwischengespeicherter Wert ist, der jede Runde neu berechnet wird und auch auf seinem alten Wert beruht, ist dieser Moralverlust ein negativer Faktor für die Berechnung der Moral in der neuen Runde. Eine verschanzte Einheit kann somit einige frühzeitige Treffer gut kompensieren, aber ein starker Verlust der Moral kann ohne Entsatztruppen einen umso schnelleren Zusammenbruch in den späteren Kampfrunden nach sich ziehen.

Die folgende Tabelle listet Verluste von Verschanzungswerten nach verschiedenen Angriffsarten aufgeschlüsselt auf:

ANGRIFFSARTEN	VERSCHANZUNGS-VERLUST
Landeinheit	-1 Punkt
Luftflotte, Flugzeugträger	-1 Punkt
Bomber	-2 Punkte
Küstenbombardement	-1 Punkt

KAMPFVERLUSTE

Der Kampf entscheidet in erster Linie über Stärkeverluste von Einheiten, und die nachfolgenden Formeln zeigen die Verluste für Einheiten auf, die in Angriffs- und Verteidigungssituationen auftreten. Zunächst bestimmt ein Kampf-**Multiplikator** basierend auf der aktuellen Bereitschaft über den Prozentsatz der Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten. Der Kampf-Multiplikator wird wie folgt berechnet:

Multiplikator = Bereitschaft / 10

Die Formel, die über den Stärkeverlust einer Einheit entscheidet, lautet wie folgt:

Verluste Angreifer = Multiplikator Verteidiger * (Wert der Verteidigungsart + Erfahrung Verteidiger / 3) - Multiplikator Angreifer * Erfahrung Angreifer / 3

Verluste Verteidiger = Multiplikator Angreifer * (Wert der Angriffsart + Erfahrung Angreifer / 3) - (Multiplikator Verteidiger * (Erfahrung Verteidiger / 3 + Verschanzung Verteidiger + Verteidigungsboni))

Anmerkung: *Angriffs- und Verteidigungsarten werden in der* ***Tabelle Kampfzielwerte*** *aufgelistet und können je nach den im Kampf beteiligten Einheitenarten variieren. Verteidigungsboni werden durch das Gelände bestimmt und in der* ***Tabelle Landschaftswerte*** *näher ausgeführt. Negative Ergebnisse dieser Formeln werden als 0 gewertet.*

Wie aus den oben genannten Formeln und vorangegangenen Ausführungen hervorgeht, ist die Berechnung der Kampfverluste sehr komplex und basiert auf den folgenden Faktoren: Art der Einheit, Erfahrung, Nachschub, Stärke, Moral, HQ Kommandantenstufe, HQ Kampfmoralbonus, Verschanzung und Verteidigungsbonus der jeweiligen Geländeart. Bei manchen Kampfverlusten kommen noch weitere Faktoren ins Spiel, die intern berücksichtigt werden:

· HQ, Transport- und Landungsschiffe können nicht angreifen.

· Land- und Lufteinheiten können sich gegen Küstenbombardement nicht verteidigen.

· U-Boote können sich nicht gegen Luftangriffe verteidigen.

·Landeinheiten, Lufteinheiten und Ressourcen können sich nicht gegen Raketenangriffe verteidigen.

· Nur Städte, Häfen, Festungen und Befestigungen können sich gegen Küstenbombardements verteidgen, andere Ressourcen nicht.

· Verschanzte Einheiten können Kampfverluste unterdrücken und erleiden stattdessen nur einen Moralverlust.

· Wettereffekte können Angriffswerte reduzieren.

Zusätzlich zu den oben genannten Faktoren gibt es eine mögliche Abweichung von +/- 1 Punkt in jedem Kampf, die den Ereignissen eine gewisse Unvorhersehbarkeit verleihen. Diese Variation ist ausreichend, um von Spiel zu Spiel etwas Abwechslung zu bieten, aber nicht maßgebend, so dass sie extreme und völlig unerwartete Ergebnisse produzieren würde.

Es wird nicht erwartet, dass Spieler all diese Formeln und Faktoren beherrschen. Um das Spiel zu verstehen und letztendlich zu meistern, ist es jedoch sehr hilfreich sie zu kennen oder zumindest nachschlagen zu können. Sie entwickeln ein intuitives "Gefühl" für das Spiel, das Sie dazu in die Lage versetzt, vernünftige Spielentscheidungen zu treffen. Für Anfänger werden die zu erwartenden ungefähren Kampfverluste im oberen Bildschirmbereich angezeigt, bevor der Kampf durchgeführt wird. Es handelt sich um eine recht genaue Einschätzung, wenn der "Kriegsnebel" (Fog of War) ausgeschaltet ist. Wenn er jedoch aktiviert ist, dann werden einige versteckte feindliche Faktoren nicht berücksichtigt, so zum Beispiel die HQ Kommandantenstufe und der Kampfmoralbonus. Somit muss mit abweichenden Ergebnissen gerechnet werden.

III. FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE

ANBINDUNG AN DAS HAUPTQUARTIER

Standardmäßig werden die fünf nächsten Einheiten der eigenen Nationalität angebunden, die am Anfang einer Runde innerhalb von 5 Feldern Reichweite stationiert sind. Wenn mehr als ein HQ in der Nähe ist oder Einheiten manuell an ein HQ angebunden wurden, dann wird der Computer versuchen eine Zuordnung zu erstellen, die der oben genannten Regel am nächsten kommt. Ein Mausklick auf ein HQ bewirkt eine Hervorhebung der angebundenen Einheiten in grüner Farbe. Ebenso wird das befehlshabende HQ hervorgehoben, wenn eine angebundene Einheit angeklickt wird.

Als Spieler haben Sie die Möglichkeit HQ-Anbindungen manuell vorzunehmen. Mit einem Rechtsklick auf ein HQ können Sie aus dem Kontextmenü ***Modus bestimmen*** auswählen und dann die Art der Anbindung zwischen ***Auto***, ***Unterstützung*** und ***Manuell*** umstellen. ***Auto*** ist die Voreinstellung, in der die Anbindung wie oben beschrieben vom Spiel verwaltet wird. ***Unterstützung*** erlaubt Ihnen die Anbindungen manuell auszuwählen, wobei das Spiel jedoch in darauffolgenden Runden zur Hilfe kommt, indem es automatisch Ersatzeinheiten auswählt, falls eine oder mehrere angebundene Einheiten die Reichweite von 5 Feldern verlässt. Die Einstellung ***Manuell*** hingegen ermöglicht Ihnen die vollständige Kontrolle über die HQ-Anbindung von Einheiten innerhalb des oben genannten Regelwerks: 5 Anbindungen innerhalb von 5 Spielfeldern Reichweite. Als Spieler obliegt Ihnen nun die Verantwortung, dass angebundene Einheiten die Reichweite nicht verlassen und die Anbindungen am Anfang einer neuen Runde noch funktionieren.

Veränderungen bei der Anbindung einer Einheit werden den Bereitschaftswert dieser Einheit nicht vor dem nächsten Zug ändern. Alle Veränderungen treten erst in den folgenden Runden vollständig in Kraft, wenn alle Nachschub-Kalkulationen aktualisiert wurden. Wenn die Option ***Unterstützung*** oder ***Manuell*** aktiviert ist, dann werden Sie eine weitere Hervorhebung in Blau bemerken, die anbindbare Einheiten innerhalb der Reichweite markiert. Beachten Sie, dass nur aktive Einheiten angebunden oder losgelöst werden können. Um die Loslösung oder Anbindung einer Einheit zu bewirken, rechtsklicken Sie auf eine grün hervorgehobene Einheit und wählen Sie aus dem Kontextmenü ***Loslösen***, oder klicken Sie auf eine blau hervorgehobene Einheit und wählen Sie ***Anbinden***. In einer laufenden Runde bleiben die in der Vorrunde ausgewählten Anbindungen in Kraft, was Sie als Spieler berücksichtigen müssen. Aus diesem Grund ist es auch empfehlenswert, dass Sie mit den neuen Zuweisungen bis zum Ende der Runde warten, wenn alle Kämpfe und Bewegungen abgeschlossen sind. Auf der abgebildeten Grafik können Sie die beschriebenen Schritte anhand des HQs Bock und der hervorgehobenen XIX Panzergruppe sehen.

BEFESTIGUNGEN BAUEN

Pioniere verfügen über die Fähigkeit, während des Spiels Befestigungen bauen zu können. Um dies zu bewerkstelligen, müssen sie einen Nachschubwert von 5 oder höher haben, können sich dann aber in derselben Runde an den Einsatzort begeben und dort mit dem Bau der Befestigung beginnen. Es dürfen jedoch keine feindlichen Einheiten angrenzen.

Nach einem Rechtsklick und der Auswahl von ***Modus bestimmen / Befestigen*** aus dem Kontextmenü erscheint ein Dialogfenster, das Ihnen die Planung der zu errichtenden Befestigungsanlage ermöglicht, indem Sie die Anzahl der zu befestigenden Seiten (*# der Seiten*) sowie die Ausrichtung (*Drehen*) auswählen. Die Konstruktionsdauer wird

im unteren Bereich des Dialogfelds angezeigt. Beachten Sie, dass die Konstruktionsdauer von der Anzahl der Befestigungsseiten abhängt; mehr Befestigungsseiten bedeuten eine längere Konstruktionsdauer.

Sobald die Planung und Beauftragung der Befestigungsanlage abgeschlossen wurde, erscheint auf der Pioniereinheit eine umrandete „F"-Markierung. Der Pionier darf während der Konstruktionszeit nicht bewegt werden. Nach Abschluss der Arbeiten erscheint die Befestigungsgrafik und dort platzierte Einheiten können mit der Verschanzung beginnen. Wenn der Pionier zerstört oder fortbewegt wird ist die gesamte zuvor geleistete Arbeit verloren und muss von vorne begonnen werden.

KAPITULATION

Ein Land kapituliert ausschließlich dann, wenn seine Hauptstadt vom Feind eingenommen wurde und ein ausreichender Teil des Heeres besiegt wurde. Demnach ist es von Vorteil den Kampf möglichst auch nach dem Verlust der Hauptstadt fortzusetzen, was ein besonderes Ärgernis für den Gegner darstellt, der vielleicht auf einen schnellen Sieg hoffte. Die Chance, dass der Kampf fortgeführt wird, wenn die Hauptstadt eingenommen wurde, liegt bei 5% für Nebenländer und 3% bei Hauptmächten multipliziert mit der Anzahl übrig gebliebener Einheiten im jeweiligen Heimatland. Die Chance ist für Nebenländer etwas größer, da sie normalerweise nur sehr wenige Einheiten haben.

Kapitulation Hauptmacht = 3% * Anzahl übriger Einheiten

Kapitulation Nebenländer = 5% * Anzahl übriger Einheiten

PLÜNDERUNG

Jeder Sieg über ein Feindesland zieht einen so genannten **„Plünderbonus"** nach sich. Die Höhe variiert je nach Art des Landes und der Schwierigkeitsstufe im Spiel gegen den Computer.

Der Bonus basiert auf der Anzahl übrig gebliebener Feindeinheiten plus der Gesamtzahl und dem Gesamtwert der Ressourcen der kapitulierenden Macht, wie aus den nachfolgenden Formeln ersichtlich wird. Diese Werte werden addiert und mit einem Zufallswert zwischen 150-200% für Hauptmächte und 250-300% für Nebenländer modifiziert:

Plünderung Landeinheiten = Aktuelle Einheitenkosten / 10 * Stärke * 10%

Plünderung Marineeinheiten = Aktuelle Einheitenkosten / 10 * Stärke * 5%

Plünderung Produktionskette (Production Queue) = Aktuelle Einheitenkosten * Variable 50-75%

Plünderung Ressourcen = Volle Stärke aller zugehörigen Ressourcen * 75%

MPP Plünderung =Übrige MPP * Variable 50-75%

Basierend auf diesem Regelmechanismus eröffnet sich dem Spieler eine Wahlmöglichkeit: Entweder versuchen Sie möglichst viele gegnerische Einheiten auszuschalten, um eine größere Kampferfahrung Ihrer eigenen Einheiten zu erreichen, was jedoch zu einem geringeren Plünderbonus führt, oder Sie versuchen die gegnerischen Einheiten möglichst zu umgehen und direkt die Hauptstadt einzunehmen, was weniger Kampferfahrung, dafür aber einen höheren Plünderbonus nach sich zieht. Die Prozentwerte beim Plündern enthalten nicht Einheiten, die durch die Kapitulation zu „freien Einheiten" (wie die Freien Französischen Einheiten) werden. Die Formeln für die Behandlung von Einheitenauflösungen wurden so angepasst, dass eine Auflösung der Einheiten kurz vor der Kapitulation keine merkliche Reduktion des Plünderbonus für den Sieger bewirkt. Dasselbe gilt für die Produktionskette und die übrigen MPP, so dass Last-Minute Produktionsaufträge ebenfalls keinen messbaren Einfluss auf die Höhe des Plünderbonus haben.

KONVOI-ÜBERFÄLLE

Zusätzlich zu den Möglichkeiten der Seekriegsführung können U-Boote eingesetzt werden, um feindliche Konvois zu jagen und somit die Schifffahrtsrouten des Feindes zu stören, was wiederum das potentielle Einkommen der jeweiligen Länder in Form von MPP reduziert. Im Nordatlantik müssen U-Boote der Achsenmächte innerhalb der Reichweite der Konvoi-Routen sein, die für jede Kampagne anders definiert sein können. Das Gleiche gilt für U-Boote der Alliierten in der Nord- und Ostsee.

Die einzigen Beschränkungen für U-Boote als Konvoijäger sind:

1.) Sie dürfen nicht mit anderen Marineeinheiten in ein Gefecht verwickelt sein; und

2.) Sie müssen im *Jagen*-Modus sein.

Die daraus resultierenden MPP-Verluste des Gegners bis hin zum Maximalwert des Konvois berechnen sich aus der folgenden Formel:

Konvoi MPP-Verlust = Stärke U-Boot * Stadtwert * Variable 100-150%

Beispiel:

Ein U-Boot mit Stärke 10 und einem Standard-Stadtwert von 1 MPP könnte 10-15 MPP Schaden verursachen. Der MPP-Wert einer Stadt in Ressourcen ist in der Formel enthalten, damit Spieler ihre eigenen Kampagnen erstellen können, in denen andere Ressourcenwerte enthalten sind. Dadurch wird es möglich die MPP-Verluste an die jeweilige Kampagne optimal anzupassen.

Überfallende U-Boote erhalten pro erfolgreichem Überfall auf feindliche Schiffslinien einen Erfahrungsbonus von +0.1. Beachten Sie, dass U-Boote auch auf Schleichfahrten geschickt werden können, wodurch sie Konvoirouten nahezu unentdeckt passieren können. Dies bedeutet wiederum mehr Variationsmöglichkeiten in Bezug auf Heimlichkeit und Tarnung, zusätzlich zur Option **„Kriegsnebel“**.

HÄFEN

Nur verbündete Marineeinheiten einer Nation, die einen Hafen besitzt, können diesen anfahren oder eine von einem Hafen kontrollierte Meerenge passieren. Wenn es einer feindlichen Streitmacht gelingt, die Stärke eines Hafens auf Null zu reduzieren, dann können auch feindliche Marineeinheiten passieren. Diese Regel gilt für Gibraltar, Kopenhagen und Istanbul, die allesamt Meerengen kontrollieren. Die Kontrolle der Meerengen hat eine große strategische Bedeutung, die mit der Zeit immer deutlicher wird.

SIEGBEDINGUNGEN

Diverse Skripte steuern in jeder Kampagne die Siegbedingungen. Ein totaler Sieg ist normalerweise erreicht, sobald Sie alle derzeit aktivierten feindlichen Großmächte im Spiel besiegt haben. Wenn Sie beispielsweise als Achsenmächte spielen und die einzigen mit Ihnen im Krieg befindlichen Alliierten Großbritannien und Frankreich sind, und beide Gegner durch Sie zur Kapitulation gezwungen werden, dann endet das Spiel mit Ihrem Sieg. Die Siegbedingungen bei einem Patt treten ein, wenn keine der beiden Seiten bis zum 7. Mai 1947 einen „Großen“ oder „Kleinen Sieg“ errungen hat.

Sobald das Spiel durch einen Sieg, ein Patt oder einer Kapitulation beendet wurde, erscheint eine entsprechende Meldung. Bei Spielende werden alle Objekte angezeigt, die vorher noch im Kriegsnebel verborgen waren, d.h. alle Einheiten inklusive Einheitenstärken, alle Forschungsergebnisse, der diplomatische Status und die aktuelle Produktionswarteschleife.

IV. ERSTE SCHRITTE

Sobald das Hauptmenü von ***Strategic Command 2*** erscheint, haben Sie die Wahl zwischen sechs Funktionen:

- NEUES SPIEL
- MEHRSPIELER
- SPIEL LADEN
- MEHRSPIELER LADEN
- EINSTELLUNGEN
- BEENDEN

Die Auswahl von ***Neues Spiel***, ***Mehrspieler***, ***Spiel laden*** und ***Mehrspieler laden*** wird in den folgenden Abschnitten erklärt. Wenn Sie ***Einstellungen*** auswählen erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie die ***Auflösung*** und die Einstellungen für ***Ton/Musik*** verändern können. Sie können diese Einstellungen auch jederzeit während des laufenden Spiels ändern. Durch die Auswahl von ***Beenden*** beenden Sie das laufende Spiel.

EIN NEUES SPIEL STARTEN

Sie können entweder ***Neues Spiel*** für ein Spiel gegen den Computer oder ***Mehrspieler*** für ein Spiel gegen menschliche Gegner auswählen. Nach Ihrer Auswahl können Sie aus verschiedenen Kampagnen wählen, sich für die Achsenmächte oder die Alliierten entscheiden, sowie diverse Spieloptionen einstellen.

Nach der Auswahl von ***Neues Spiel*** öffnet sich das Dialogfenster ***Kampagne auswählen***, in dem die Namen, Startdaten und Beschreibungen der verfügbaren Kampagnen aufgelistet werden. Sobald Sie eine Kampagne ausgewählt haben, werden im unteren Bereich des Dialogfensters zusätzliche Informationen angezeigt, die sich auf die ausgewählte Kampagne beziehen: **Rundenlänge** (**Jahreszeiten** oder **Täglich**), **Normalisiert** (Ja oder Nein) und **die beginnende Seite** (Achsenmächte oder Allierte). Klicken Sie auf ***Kampagne spielen***, um die ausgewählte Kampagne zu starten, oder auf ***Abbrechen***, um wieder zum Hauptmenü zurückzukehren.

Zunächst werden Sie mit dem Dialogfenster ***Optionen*** konfrontiert, in dem Sie einfache und fortgeschrittene Spieloptionen auswählen können. Bitte konsultieren Sie den Abschnitt ***Spieloptionen*** weiter unten, um mehr zu erfahren. Wenn Sie ***Änderungen erlauben*** ausgewählt haben, dann können Sie die Einstellungen auch während des Spiels gegen den Computer ändern, indem Sie ***Optionen*** aus dem Spielmenü wählen oder die Tastenkombination ***STRG-O*** verwenden. Sobald Sie alle Optionen eingestellt haben, klicken Sie auf ***OK***, um das Spiel zu starten.

Im Spiel gegen den Computer können Sie entweder als Achsenmächte oder als Alliierte spielen. Es gibt zudem eine Auswahl von Schwierigkeitsgraden und einen Erfahrungsbonus für alle Einheiten des Computergegners.

Schwierigkeitsgrad – Mit dieser Einstellung können einige interne Spielvariablen wie zum Beispiel der Plünderbonus beeinflußt werden. Außerdem erhält der Computer einen Sichtungs-Bonus von +1 im Schwierigkeitsgrad Mittel und von +2 im Modus Experte.

Hinweis: *Diese Einstellung beeinflußt nicht die Formeln für die Abwicklung von Kämpfen.*

Erfahrungsbonus – Diese Einstellung reguliert den Erfahrungsbonus, den alle feindlichen Einheiten erhalten. Er gilt für alle Einheiten, die anfangs auf der Karte stehen, sowie für alle Einheiten, die vom Computergegner im Laufe des Spiels gekauft werden.

Wenn Sie ***Mehrspieler*** auswählen, erscheint das Mehrspielermenü mit folgenden Auswahlmöglichkeiten:

- HOTSEAT
- E-MAIL
- NETZWERK
- NETZWERKSPIEL BEITRETEN
- ABBRECHEN

Wenn Sie ***Hotseat***, ***E-Mail*** oder ***Netzwerk*** ausgewählt haben, dann erscheint wie oben beschrieben das Kampagnenauswahlfenster. Klicken Sie auf ***Kampagne spielen***, um die

gewählte Kampagne zu starten, oder auf ***Abbrechen***, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Der das Spiel eröffnende Spieler konfiguriert im Dialogfenster ***Optionen*** die gewünschten Einstellungen. Im Gegensatz zu Spielen gegen den Computer können in den Mehrspielermodi die einmal gewählten Optionen während des Spiels nicht mehr geändert werden. Sobald Sie die Optionen eingestellt haben, können Sie ***OK*** klicken, um das Spiel zu starten.

Im Mehrspielermodus werden teilnehmende Spieler in der ersten Runde nach einem **Passwort** gefragt, um Ihrem Gegner nicht zu erlauben Ihre Streitkräfte sowie die Positionen Ihrer Truppen auszuspionieren. Sie können diese Funktion deaktivieren, indem Sie kein Passwort angeben und ***OK*** klicken.

Eine Mehrspielerpartie im Internet oder im Lokalen Netzwerk gestaltet sich einfach. Sie brauchen nur einen Spielpartner. Ein Spieler ist der Gastgeber (**Host**) und der andere ist der Gast (**Client**).

Der Host wählt die Kampagne und die Spieloptionen aus. Um sicherzustellen, dass beide Spieler über die gleiche Kampagnendatei verfügen, sollte der Host dem Client seine Kampagnendatei im *.cgn* Format zuschicken, falls diese durch den Editor verändert oder aus dem Internet heruntergeladen wurde. Außerdem sollte er den Client über die gewählten Spieloptionen informieren.

Der Host wählt den Menüeintrag ***Netzwerk*** und eine verfügbare Kampagne aus. Sobald diese geladen ist, sieht er den Bildschirm für die Verbindungsarten. Hier sieht er eine Liste aller aktuellen IP-Adressen, von denen der Client eine benötigt, um sich dem eröffneten Spiel anzuschließen. Siehe Abschnitt ***TCP/IP-Probleme*** für nähere Informationen zu diesem Thema. Der Host informiert als nächstes den Client, welche IP-Adresse er verwenden soll und wartet, bis dieser sich dem Spiel angeschlossen hat. Sobald dies passiert ist, wird das Spiel normal fortgesetzt. Das Spiel wird ab jetzt genauso funktionieren wie im Spiel gegen den Computer, mit dem entscheidenden Unterschied, dass der Gegner ein Mensch ist.

Für den Client ist die Verbindung mit den geöffneten Spiel einfach. Sobald er die IP-Adresse des Hosts hat, braucht er im Mehrspielermenü nur noch ***Netzwerkspiel beitreten*** auszuwählen. Jetzt sieht er eine Schaltfläche, in der er die IP-Adresse des Hosts eingeben muss. Es ist möglich durch das Fenster mit der Tabulator-Taste oder den Pfeiltasten Rechts/Links zu navigieren. Sobald die IP-Adresse eingegeben wurde, wird die Verbindung aufgebaut und die Kampagnendaten geladen. Eine Kampagne, die nur auf dem Host-Rechner vorhanden ist, muss nicht auf dem Rechner des Client vorhanden sein, denn alle benötigten Dateien werden an den Client-Rechner gesendet.

Host und Client erhalten beide eine Nachricht, sobald die Verbindung hergestellt wurde. Nun ist es Host und Client möglich miteinander zu "chatten". Es ist ratsam, dass der Client seine Anwesenheit durch eine kurze Nachricht an den Host zu erkennen gibt.

Jeder Spieler kann jederzeit eine Textnachricht schicken, indem er ***Nachricht senden*** aus dem Spielmenü auf der rechten Bildschirmseite auswählt oder die Tastenkombination ***STRG-T*** anwendet. Alternativ können Sie auch die Zahlentaste "0" (Null) verwenden. Um die Nachricht abzuschicken müssen Sie auf ***OK*** klicken, oder auf ***Abbrechen***, um sie zu löschen. Die Nachricht wird von einem Tonsignal begleitet im oberen rechten Bildschirmbereich angezeigt. Jede Nachricht wird 15 Sekunden lang angezeigt, und maximal drei Nachrichten können gleichzeitig angezeigt werden.

Chatnachrichten können nicht gesendet werden, wenn Sie sich in einem Untermenü befinden oder gerade Spielereignisse ablaufen. Sobald solche Spielereignisse, wie zum Beispiel Kampf und Einheitenbewegung, abgeschlossen sind, können Sie Chatnachrichten verschicken. Diese Beschränkung bezieht sich nur auf den derzeit agierenden, nicht auf den zuschauenden Spieler.

EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN

Sie können einen gespeicherten Spielstand aus einem Spiel gegen den Computer, im Hotseat, im E-Mail-Modus und im Netzwerk mit einer der beiden folgenden Funktionen des Hauptmenüs laden:

- SPIEL LADEN
- MEHRSPIELER LADEN

Wenn Sie ***Spiel laden*** oder ***Mehrspieler laden*** auswählen, erscheint ein Dialogfenster mit der Liste gespeicherter Spielstände, dem Datum und einer Beschreibung der verfügbaren Kampagnenspielstände. Klicken Sie auf ***Laden***, um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, auf Löschen zum Löschen des Speicherstandes, oder auf ***Abbrechen***, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Spielstände aus Spielen gegen den Computer werden standardmäßig im Verzeichnis ***Speichern*** gespeichert. Die Beschreibungen dieser Speicherstände im Dialogfenster zeigen auch den Schwierigkeitsgrad und die Erfahrungsboni an.

Wenn Sie ein E-Mail Spiel spielen, dann laden Sie die E-Mail Datei herunter und speichern Sie sie im Verzeichnis ***E-Mail*** als ***.sav*** Datei. Es kann dabei notwendig werden diesen E-Mail Anhang mit einem Archivierungsprogramm zu entpacken (z.B. WinRAR oder WinZIP) oder dafür ein PBEM-Hilfsprogramm zu benutzen. Wählen Sie sodann ***Mehrspieler laden*** aus, um das Spiel fortzusetzen. In der Beschriebung des Spielstandes findet sich nun zusätzlich die Angabe, ob der Spielstand für den Spieler der Achsenmächte oder der Alliierten gedacht ist. Die Funktion ***Letzte Runde wiederholen*** zeigt Ihnen den letzten Zug Ihres Gegners zu Beginn Ihres Zuges noch einmal an.

Es gibt für die Anzahl der Neuladeversuche einen Zähler, der jedes Mal, wenn Sie ein gespeichertes E-Mail Spiel neu laden und öffnen, um eins nach oben verstellt wird. Diese Information wird Ihrem Gegner in der Dateibeschreibung angezeigt. Beachten Sie, dass dieser Zähler nicht verändert wird, wenn Sie das falsche Spiel öffnen und demnach das Passwort nicht kennen. Auch ist der Dateiname des Spielstands in der Datei zwischengespeichert, so dass dieser Name beim Abspeichern nach getätigtem Spielzug als Namensvorschlag vorgegeben wird. Der Dateiname kann dann geändert werden.

Wenn Sie im Hotseat oder im Netzwerk spielen, dann wählt der Host ***Mehrspieler laden***. In diesem Fall ist der Host derjenige Spieler, der das Spiel zuletzt gespeichert hat. Im Netzwerkspiel informiert der Host den Client über die verwendete IP-Adresse und wartet dann auf die Verbindung. Sobald diese hergestellt wurde, geht das Spiel normal weiter.

Wann immer Sie eine Mehrspielerpartie laden wollen wird intern überprüft, ob die originale Kampagnendatei für den gespeicherten Spielstand im ***Kampagnen*** Verzeichnis vorhanden ist. Auf diese Weise werden E-Mail und Netzwerkspiele sicher gemacht und betrügen (“cheating”) erschwert. D.h. auf diese Weise wird sicher gestellt, dass beide Spieler die originale Kampagnendatei besitzen und diese auch im Editor editieren können. Angepasste Dateien müssen vor dem Start des Spiels auf beiden Rechnern präsent sein. Dieses Feature ist optional und eine Warnung wird angezeigt, die Ihnen die Möglichkeit einräumt den Vorgang abzubrechen.

ZWISCHEN GESPEICHERTEN MEHRSPIELERPARTIEN WECHSELN

Sie können jeden gespeicherten Mehrspielerspielstand zwischen den Spielmodi Hotseat, E-Mail und Netzwerk beliebig austauschen. Der aktive Spieler speichert die Runde als .sav Datei. Diese Datei wird standardmäßig im Verzeichnis Hotseat, E-Mail oder Netzwerk gespeichert und kann zwischen diesen Ordnern beliebig verschoben werden. Sie können dann mit ***Mehrspieler laden*** das Spiel laden.

SPIELOPTIONEN

STANDARDOPTIONEN

Ansicht

3D Einheiten – 3D-Einheiten oder Militärstil

Gitter – Kartenraster ein- oder ausschalten

Nationalfarben – Länderfarben ein- oder ausschalten

Überblick letzter Zug – Zusammenfassung der Hauptereignisse des letzten Spielzugs anzeigen. Es gibt dabei drei Kategorien: Kampf, Militär und Forschung & Entwicklung. Kampfberichte umfassen Konvoiüberfälle und die Ergebnisse von strategischer Bombardierung. Militäraktivitäten umfassen diplomatische Entwicklungen.

Einstellungen

Kriegsnebel – Jede Spielrunde wird mit eingeschränkter Sichtbarkeit feindlicher Einheiten gespielt. Voll sichtbar sind Einheiten, die direkt neben Ihren oder verbündeten Einheiten stehen; teilweise sichtbar sind jene Einheiten, die innerhalb des Sichtradius Ihrer oder verbündeter Einheiten oder Ressourcen stehen. Alle anderen Einheiten bleiben versteckt, bis sie entdeckt werden. Der Kriegsnebel verbirgt auch die Stärke von Ressourcen, die Werte der Erforschung, Einheitenauszeichnungen, Einheitenproduktion, Konvoiinformationen, den industriellen Modifikator und einige Informationen aus dem Report. In Einzelspielen gegen den Computer hat dieser einen leichten Vorteil gegenüber dem menschlichen Spieler, zusätzlich zu den Einstellungen des gewählten Schwierigkeitsgrads.

Der Kriegsnebel ermöglicht einen **überraschenden Feindkontakt**, der immer dann auftritt, wenn eine eigene Einheit direkt an einer versteckten Feindeinheit vorbeizieht. Bei diesen Feindkontakten kommt es nur dann zum Kampf, wenn die versteckte Einheit dabei einen Vorteil hat. Andernfalls kann die sich bewegende Einheit manuell angreifen, wenn dies gewünscht ist. Wenn der Feindkontakt in einem Kampf endet, dann werden die Verluste der versteckten Einheit um 25% reduziert und die der sich bewegenden Einheit um 25% erhöht. Außerdem wird die Bereitschaft der versteckten Einheit (also des potentiellen Angreifers) nur für diese Kampfberechnung um 25% gesenkt.

Diese Werteanpassung bei überraschendem Feindkontakt gilt bei See-Einheiten für den Angreifer nur, wenn die Verluste des Angreifers, nicht wenn die Verluste des Verteidigenden berechnet werden. Wenn beispielsweise ein Schlachtschiff bewegt wird und es einen überraschenden Feindkontakt mit einem U-Boot gibt, dann wird das U-Boot zum Angreifer. Das U-Boot wird weiterhin 25% weniger Schaden erleiden, wenn die Verluste kalkuliert werden, aber es wird nicht 25% mehr Schaden am Schlachtschiff ausrichten. Eine solche Begegnung auf hoher See wird weiterhin die verborgene Einheit bevorzugen, aber die Auswirkungen sind reduziert.

Für Fallschirmjäger gelten besondere Regeln. Wenn sie auf einer zuvor versteckten feindlichen Einheit landen, dann erleiden nur die Fallschirmjäger Verluste durch den überraschenden Feindkontakt. Danach werden sie auf einem leeren, angrenzenden Feld landen. Wenn dies erfolgreich ist, dann können sie landen und normal weiter kämpfen; andernfalls werden sie zerstört. Wenn Fallschirmjäger neben einer versteckten Einheit landen, findet kein überraschender Feindkontakt statt und die Fallschirmjäger-Einheit kann normal kämpfen. In diesem Fall hat sie den Vorteil.

Wetter - Realistische Wettereffekte beeinflussen Bewegung und Kämpfe von Einheiten. Die Wetterzonen werden im oberen rechten Eckbereich der Informationsleiste angezeigt, wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Karte fahren. Während des Spiels werden die Wetterinformationen in der Mitte der oberen Informationsleiste des Hauptbildschirms angezeigt. Die Karte ist in ***gemäßigte***, ***gefrorene*** oder ***wüste*** Klimazonen aufgeteilt. Das Wetter kann sich jede Runde in jeder Zone basierend auf drei unterschiedlichen Faktoren ändern: Wetterzone, Jahreszeit und Wetter der Vorrunde. Die verschiedenen Wetterzonen sind:

- Wetterzone 1 - Arktisch
- Wetterzone 2 - UdSSR
- Wetterzone 3 - Europa
- Wetterzone 4 - Mittelmeerraum
- Wetterzone 5 - Nordafrika
- Wetterzone 6 - Nordamerika
- Wetterzone 7 - Arktischer Ozean
- Wetterzone 8 - Weißes Meer
- Wetterzone 9 - Ostsee

- Wetterzone 10 - Nordsee
- Wetterzone 11 - Norwegisches Meer
- Wetterzone 12 - Mittelmeer
- Wetterzone 13 - Schwarzes Meer
- Wetterzone 14 - Kaspisches Meer
- Wetterzone 15 - Nordatlantik
- Wetterzone 16 - Südatlantik
- Wetterzone 17 - Rotes Meer
- Wetterzone 18 - Persischer Golf

Mögliche jahreszeitliche Auswirkungen auf dem Land sind ***Offen***, ***Schlamm*** und ***Schnee***. Für das Meer lauten die jahreszeitlichen Auswirkungen ***Ruhig*** und ***Sturm***. Die Auswirkungen von Wettereffekten auf Einheiten basieren auf dem Startfeld, nicht ihrem Zielfeld. In bestimmten Wetterzonen treten bestimmte Wettereffekte nicht auf, so zum Beispiel Schnee in Zone 4 (Mittelmeerraum), oder sie treten gehäuft auf, wie zum Beispiel Schnee in Zone 1 (Arktisch). Folgend sehen Sie eine Auflistung der Auswirkungen für jeden Wettereffekt:

Offen

- Keine Beschränkungen

Schlamm (Auswirkungen von Regen, Nebel oder bedecktem Himmel)

- AP Werte werden halbiert (bei einem Minimum von 1)
- Operationsreichweite von Fallschirmjägern wird halbiert
- Angriffsstärke, Sichtradius und Angriffsreichweite von Lufteinheiten werden halbiert

Schnee (Auswirkungen von Blizzard, Schnee und Eis)

- Lufteinheiten sind einsetzbar, allerdings ist deren Verlegung an andere Standorte eingeschränkt
- Angriffsstärke aller Einheiten wird halbiert
- Sichtradius und Angriffsreichweite aller Lufteinheiten werden halbiert
- Kein AP Abzug für das Überqueren verschneiter feindlicher Flußfelder
- Amphibischer Transport kann von verschneiten Häfen aus nicht durchgeführt werden
- Anlandung mit Landungsschiffen an verschneiten Küsten nicht möglich

Gefroren (Auswirkungen von Vereisungen)

- Lufteinheiten sind einsetzbar, allerdings ist deren Verlegung an andere Standorte eingeschränkt
- Angriffsstärke aller Einheiten wird halbiert
- Kein AP Abzug für das Überqueren gefrorener feindlicher Flußfelder
- Amphibischer Transport kann von eingefrorenen Häfen aus nicht durchgeführt werden
- Anlandung mit Landungsschiffen an gefrorenen Küsten nicht möglich
- Entladen von Landungsschiffen in eingefrorenen Häfen ist nicht möglich
- Transportschiffe können in eingefrorenen Häfen nicht beladen werden
- Transportschiffe können in eingefrorenen Häfen nicht entladen werden

Ruhig (Normales Wetter auf See)

- Keine Beschränkungen

Sturm (Auswirkungen von starkem Seegang und Stürmen)

- Angriffsstärke wird für alle Marineeinheiten halbiert
- Sichtradius und Angriffsreichweite von Flugzeugträgern eingeschränkt
- Marineeinheiten, die mehr als ein Feld von verbündeten Häfen oder Küstenfeldern entfernt sind (d.h. auf See) können Wetterschäden erhalten:
  - 15% Wahrscheinlichkeit für Schlachtschiffe und Flugzeugträger
  - 10% Wahrscheinlichkeit für Kreuzer
  - 5% Wahrscheinlichkeit für U-Boote

- 10% Wahrscheinlichkeit für Transportschiffe
- 40% Wahrscheinlichkeit für Landungsschiffe

• Wenn eine Marineeinheit beschädigt wird, verliert sie einen Stärkepunkt

• Landungsschiffe erleiden bei Landungsoperationen erhöhte Verluste

- Doppelter Nachschubverlust pro Runde in stürmischer See
- Landungsverluste sind an den Nachschubwert der Einheit gekoppelt

Zusätzlich zu den vier Jahreszeiten gibt es vier weitere "Übergangsjahreszeiten": Spätfrühling (1. Mai bis 20. Juni), Frühherbst (21. September bis 14. Oktober), Spätherbst (1. bis 20. Dezember) und Spätwinter (1. bis 20. März). Für konsistente Übergänge zwischen Wetterzonen existiert eine Routine, die für entsprechende Wetterbedingungen in angrenzenden Wetterzonen sorgt. Wenn beispielsweise eine gemäßigte Wetterzone derzeit Schnee hat, dann gilt für alle angrenzenden Wetterzonen, in denen **Schlamm** möglich ist, dass dort derzeit diese Wetterbedingung herrscht.

Das aktuelle Wetter wird normalerweise im oberen Bildschirmbereich angezeigt. Wenn diese Anzeige jedoch blockiert ist, dann können Sie mit der Funktion ***Zeige/Verstecke Einheiten*** im Spielmenü (oder durch Drücken der Taste ***H***) alle Einheiten ausblenden und somit immer für jedes Feld die Wetterinformationen abrufen. Durch Herumfahren mit dem Mauszeiger können Sie alle Felder ansteuern und das jeweilige Wetter einsehen. Die Spielgrafik ändert sich leicht, um die Wetterbedingungen zu visualisieren.

Zugrücknahme - Diese Option erlaubt alle Einheitenbewegungen rückgängig zu machen. Sie können diese Funktion in Spielen gegen den Computer frei einstellen, aber in Mehrspielerpartien ist sie standardmäßig deaktiviert, um Schummeln zu verhindern.

Änderungen erlauben - Diese Option ermöglicht Ihnen während eines Spiels Änderungen an den Voreinstellungen vorzunehmen.

Grenzen - Wählen Sie ***Rot*** oder ***Schwarz***, um die Grenzen der Nationen anzuzeigen. Sie können zudem den Stil der Grenzlinien ändern.

Einhaiten - Mit dieser Option können Sie die Darstellungsform der Einheiten auf dem Spielfeld ändern.

ERWEITERTE SPIELOPTIONEN

Ansicht

Grenzen - Ländergrenzen ein/ausschalten

HQ-Anbindung zeigen – Wenn Sie auf ein HQ klicken, werden alle von ihm kontrollierten Einheiten grün hervorgehoben. Wenn Sie eine von einem HQ kontrollierte Einheit anklicken, wird das sie kontrollierende HQ grün hervorgehoben. In den Modi ***Unterstützung*** und ***Manuell*** werden nach Anklicken des HQs zudem alle potentiell anschließbaren Einheiten in blau hervorgehoben.

Abfangreichweite zeigen – Wenn Sie auf eine Luftflotte klicken, dann werden alle verbündeten Einheiten und Ressourcen in Abfangreichweite gelb hervorgehoben.

Eskortreichweite zeigen – Wenn Sie auf eine Luftflotte klicken, dann werden alle feindlichen Einheiten und Ressourcen innerhalb der Eskort-Reichweite grau hervorgehoben.

Medaillen Einheitenerfahrung – Die Medaillen, welche die Einheitenerfahrung in der Informationsleiste anzeigen, werden ein- oder ausgeblendet.

Werte Einheitenstärke – Einheitenstärke auf der Karte anzeigen oder ausblenden.

Stärkewerte Rohstoffe – Ressourcenstärke auf der Karte anzeigen oder ausblenden. Dies umfasst Häfen, Minen, Ölfelder, Städte sowie Hauptstädte.

Werte Forschung – Erforschungswerte von Einheiten und Ressourcen auf der Karte anzeigen oder ausblenden.

Voreinstellungen

Produktionsverzögerung – Sie können das Spiel mit realistischer Produktionsverzögerung militärischer Einheiten spielen. Einheiten werden dann erst nach einer bestimmten zeitlichen Verzögerung nach ihrem Kauf verfügbar. Diese Option verlangt von Ihnen, dass Sie zukünftige Entwicklungen voraussehen und entsprechend die Entwicklung Ihrer Armee planen. Die zeitlichen Verzögerungen für die verschiedenen Einheiten betragen:

- HQ 3 Monate
- Korps 3 Monate
- Armee 4 Monate
- Pioniere 5 Monate
- Fallschirmjäger 5 Monate
- Raketen 6 Monate
- Panzerverband 6 Monate
- Luftflotte 7 Monate
- Bomber 8 Monate
- Schlachtschiff 15 Monate
- Kreuzer 12 Monate
- Flugzeugträger 18 Monate
- U-Boot 6 Monate
- Partisanen* -
- Landungsschiff* -
- Transportschiff* -

Anmkerung: *Partisanen, Transport- und Landungsschiffe werden unabhängig von der Produktionsverzögerung sofort verfügbar. Zudem werden Einheiten, die zu Beginn einer Kampagne in der Produktion sind, zu dem jeweils angegebenen Datum verfügbar.*

Weiche Baulimitierung – Das Spiel wird mit flexiblen Einheitenbaugrenzen gestartet. Eine Kampagne, die mit einer festen Einheitenbaubegrenzung gestartet wurde, erlaubt den Ausbau einer Streitmacht nur bis zu den voreingestellten Grenzen. Jedes Land hat eine bestimmte Anzahl möglicher Einheiten.

Ein "weiches" Einheitenbaulimit erlaubt den Spielern die voreingestellten Grenzen zu überschreiten, wobei für jede Einheit, die das Limit überschreitet, eine erhöhte Strafzahlung in Form von MPP erhoben wird. Diese erhöhten Kosten sind kumulativ, d.h. wenn die Strafe bei der ersten das Limit überschreitenden Einheit 10% beträgt, dann beträgt sie bei der zweiten das Limit überschreitenden Einheit bereits 20%. Da die Verstärkungskosten direkt mit den aktuellen Einheitenkosten zusammenhängen, gilt diese Strafzahlung auch für beide Arten von Einheitenverstärkung.

Variation Einheitenplatzierung bei Kriegserklärung – Mit dieser Option werden Einheiten eines Landes nach einer Kriegserklärung an selbiges innerhalb eines Radius von einem Feld zufällig positioniert. Dies gilt nicht für Ressourcen.

SKRIPTEREIGNISSE

Wenn Sie aus dem Dialogfenster für fortgeschrittene Spieloptionen den Eintrag ***Skripte*** auswählen, erscheint ein Dialogfenster mit einer Liste von Skripten verschiedenster Art, wo Sie jedes einzelne Skript aktivieren und deaktivieren können. Diese Auswahl kann während einer Mehrspielerpartie nicht geändert werden und bei einem Spiel gegen den Computer nur, wenn die Option ***Änderungen*** erlauben ausgewählt wurde. Durch das Aktivieren und Deaktivieren bestimmter geskripteter Ereignisse können Sie das Spiel an Ihre individuellen Wünsche anpassen.

Anmkerung: *Die Funktion der Skripte wird zusammen mit der Bedienung des Spiel-Editors in einem gesonderten Dokument auf der Spiel-CD erklärt.*

BEDIENELEMENTE

BEDIENELEMENTE DER SPIELOBERFLÄCHE

Funktion	Kürzel	Abbildung
Zug beenden	***Strg-E***	
Gitter ein-/ausblenden	***G***	
Einheiten kaufen	***Strg-P***	
Einheiten ein-/ausblenden	***H***	
Neue Einheiten	***Strg-N***	
Nächste Einheit	***N***	
Karten	***Strg-M***	
Nachricht senden	***Strg-T***	
Forschung	***Strg-R***	
Optionen	***Strg-O***	
Diplomatie	***Strg-D***	
Speichern	***Strg-S***	
Berichte	***Strg-I***	
Beenden	***Strg-Q***	
Nächstes Menü	-	
Vorheriges Menü	-	

WEITERE FUNKTIONEN

Karte links, rechts, hoch oder herunter rollen

MPP Flaggen - Ein Linksklick auf eine Flagge neben den MPP-Angaben zentriert die Karte auf die Hauptstadt dieses Landes. Ein Rechtsklick auf eine Flagge zeigt die Produktionstabelle dieses Landes an.

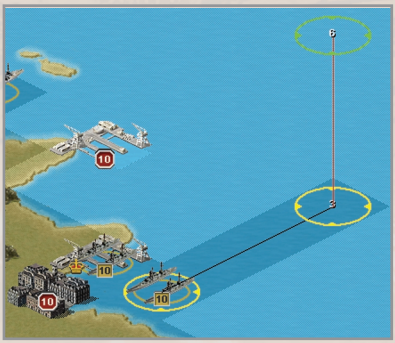
V. SPIELABLAUF

RUNDENVERLAUF

- Berechnungsphase I
- Feststellung Operationseffizienz Ressourcen
- Einheitennachschub berechnen
- Einheitenmoral berechnen
- Verschanzung von Einheiten berechnen
- Aktionspunkte von Einheiten berechnen
- Kriegsnebel feststellen
- Rundenphase (keine besondere Ordnung)
- Befehle – Bewegen, Angreifen, Einheiten verstärken, etc.
- Politik und Diplomatie – Kriegserklärungen, Diplomatiepunkte kaufen und verwenden
- Forschung und Entwicklung – Forschungspunkte kaufen und verwenden
- Militärproduktion – Einheiten kaufen, neu eingetroffene Einheiten einsetzen
- Berechnungsphase II
- Wetteränderungen bestimmen
- Befreiungen von Ländern feststellen
- Kapitulation von Ländern feststellen
- Durch Skripte bestimmte Ereignisse feststellen
- Fertigstellung von Befestigungen feststellen
- Beschädigungen von Marineeinheiten auf See feststellen
- Aktivität von Partisanen feststellen
- Diplomatie überprüfen (aktuelle Spielerseite)
- Forschung und Entwicklung feststellen (aktuelle Spielerseite)
- MPP berechnen

EINHEITEN BEWEGEN

Jede Einheit, die nicht bewegt wurde, wird als **aktiv** bezeichnet und auf der Karte als blinkendes Symbol dargestellt. Diese Land-, Luft- und Marineeinheiten können innerhalb der Beschränkungen ihrer Aktionspunkte bewegt werden. Durch Betätigen der Taste N können noch nicht bewegte Einheiten der Reihe nach durchgegangen werden. Sobald die Bewegung oder andere Aktionen abgeschlossen wurden, wird die Einheit als **inaktiv** angesehen und wird auf der Karte nicht mehr durch Blinken hervorgehoben. Es gibt zudem Spezialregeln beispielsweise für die operationelle Verlegung von Einheiten, die in den folgenden Abschnitten erläutert werden.



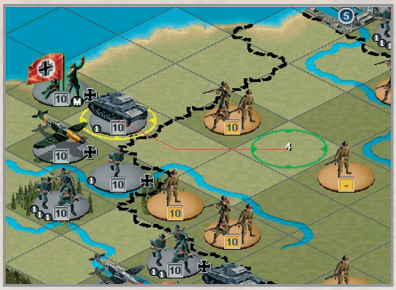
Der mögliche Bewegungspfad aller Einheiten inklusive aller anwendbaren Strafkosten für Bewegungen wird angezeigt, wenn der Mauszeiger über die Karte bewegt wird. Zusätzlich können Spieler Wegpunkte angeben, indem sie bei Betätigen der linken Maustaste die STRG-Taste gedrückt halten. Ein kontrollierter Bewegungspfad kann eingestellt werden, indem jedes einzelne Feld ausgewählt wird, oder indem zwischen Wegpunkten Abstände gelassen werden, wobei der eingeschlagene Weg dann von der KI selbstständig berechnet wird. Wenn beispielsweise der Kriegsnebel eingeschaltet ist, kann der Spieler diese Funktion verwenden, um überraschende Feindkontakte mit an bestimmten Orten vermuteten Feindeinheiten zu vermeiden.

BEWEGUNG AUF DEM LAND

Die Bewegung von Landeinheiten läßt sich in vier Bereiche unterteilen: **normale Bewegung**, **Verlegung**, **Luftlandung** und **Meerestransport**.

NORMALE BEWEGUNG

Wenn eine aktive Landeinheit mit der linken Maustaste ausgewählt wurde, dann wird sein möglicher Bewegungsspielraum auf der Karte grafisch hervorgehoben, wie auf der unteren Abbildung zu sehen ist. Abhängig davon, wo der Mauszeiger positioniert wurde, zeigt der hervorgehobene Bewegungspfad die **Gesamtbewegungskosten**. Diese beeinhalten Abzüge für unterschiedliche Landschaftsarten, sowie Abzüge für den Versuch an feindlichen Einheiten vorbei zu ziehen. STRG-Linksklick auf ein Zielfeld setzt einen Wegpunkt, und ein weiterer Linksklick startet die Bewegung.



Die Kosten für die Bewegung durch bestimmte Landschaftsarten finden Sie in der ***Tabelle Landschaftswerte***. Für die Überquerung eines Flusses in feindliches Territorium hinein oder das Betreten eines Land+Meer Feldes gibt es eine Strafe von +1 Aktionspunkt (z.B. die Überquerung westlich von Kopenhagen oder östlich von Sewastopol). Diese Regel simuliert eine Verlangsamung der Bewegung durch das Sichern von Überquerungspunkten durch Pioniere. Das Überqueren von Flüssen sowie Betreten von Land+Meer Feldern im eigenen Territorium kostet keine zusätzlichen Aktionspunkte.

Für die Bewegung zwischen zwei oder mehreren feindlichen Einheiten hindurch gibt es ebenfalls eine Aktionspunktstrafe von +1 Punkt. Diese Bewegungskosten und damit zusammenhängende Strafen sind kumulativ und gelten ebenso für Nachschubberechnungen und Anbindungsreichweiten von HQs. Jede Stadt oder Ressource hat zudem am Ende einer Runde eine **Kontrollzone**, die dazu führt, dass angrenzende Felder, die nicht von feindlichen Einheiten besetzt sind, dem eigenen Territorium angeschlossen werden.

VERLEGUNG

Eine Verlegung von Landeinheiten ist der zügige Transport über Eisenbahntrassen oder ausgebaute Straßen vom aktuellen Standort der Einheit zu jeder beliebigen erreichbaren Stadt oder Festung. Gültige Ziele für eine Verlegung sind solche, die ohne Unterbrechungen über Land erreicht werden können. Demnach können Landeinheiten nicht über Wasser verlegt werden, ebenso ist dies bei Einheiten, die hinter feindlichen Linien eingeschlossen sind, nicht erlaubt. Weitere Beschränkungen sind: (1.) Sie müssen genügend MPP verfügbar haben, um die Verlegung zu bezahlen (10% der aktuellen Einheitenkosten, modifiziert durch etwaige Fortschritte in der Technologie ***Infrastruktur***), (2.) der Zielpunkt muss auf oder neben einer Stadt oder Festung liegen, (3.) der Nachschubwert der Einheit muss = 5 betragen und (4.) der Startpunkt der Verlegung muss eine Operationseffizienz von = 50% haben. Wenn im Spieleditor für die aktuelle Kampagne die noch restriktivere Option ***Endbahnhöfe*** aktiviert wurde, dann muss (5.) die zu verlegende Einheit in oder neben einer verbündeten Stadt stehen, um verlegt zu werden.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Landeinheit und wählen Sie aus dem Kontextmenü ***Verlegen***, um eine Landeinheit zu verlegen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eines der hervorgehobenen Zielfelder. Beachten Sie, dass eine Verlegung zu einem 20-40%igen Moralverlust führt.

LUFTLANDUNG

Fallschirmjäger können hinter feindlichen Linien landen, d.h. sie werden mit Flugzeugen über feindliche Einheiten und sonstige Hindernisse hinweg transportiert, um ihr Ziel zu erreichen. Damit Fallschirmjäger eine Luftlandung durchführen können, benötigen sie einen Nachschubwert von = 7, um sich **vorzubereiten**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Einheit und wählen Sie aus dem Kontextmenü ***Modus bestimmen / Vorbereiten***. Dann erhält die Einheit zur Visualisierung ein kleines "V" Icon. Fallschirmjäger können sich bewegen und sich anschließend zum Einsatz vorbereiten. Eine Vorbereitung ist jedoch nicht möglich, wenn feindliche Einheiten angrenzen.

In den nächsten Runden wird der Bewegungsradius der Fallschirmjäger entsprechend der Operationsreichweite bei Luftlandungen angezeigt. Wählen Sie die Einheit aus und bewegen Sie sie wie gewohnt. Die Einheit wird sodann per Flugzeug an ihr Ziel transportiert, wo sie dann abgesetzt wird und noch in derselben Runde kämpfen kann.

Fallschirmjäger erleiden Landungsverluste. Die entsprechende Zufallschance bezieht sich auf den aktuellen Nachschub und wird durch folgende Formel berechnet:

Wahrscheinlichkeit für Landungsverluste = 100 - (Fallschirmjäger Nachschub -1) * 10

Bei einer Landung in einem Gebiet, das nicht die Wetterkondition ***Offen*** aufweist (selbst wenn es sich um verbündetes Territorium oder Ressourcen handelt), besteht eine 50%ige Wahrscheinlichkeit zusätzlicher Landungsverluste. Die Moral und die Bereitschaft wird neu berechnet, nachdem die Landungsverluste einkalkuliert wurden.

MEERESTRANSPORT

Meerestransporte erfolgen entweder mit Transport- oder Landungsschiffen. Beide laden Landeinheiten, um sie über Wasser zu transportieren. Normalerweise können alle Landeinheiten transportiert werden. Während es regulären Transportschiffen nur möglich ist Einheiten zwischen verbündeten Häfen zu transportieren, können Landungsschiffe auch Landungen an feindlichen Küsten vollziehen. Wenn Sie die Wetteroptionen im Spiel aktiviert haben, dann sind bestimmte Arten von Landungen eingeschränkt.

Um eine Landeinheit mit regulären Truppentransportschiffen zu verschiffen, muss die Einheit aktiv sein und neben einem verbündeten Hafen stehen, der eine Operationsstärke von = 50% hat. Mit einem Rechtsklick auf die Einheit und der Auswahl von ***Verschiffen*** aus dem Kontextmenü wird die Einheit durch eine Transportschiffeinheit ersetzt. Das Transportschiff erhält den Nachschubwert des verschiffenden Hafens. Es können so lange weitere Transportschiffe beladen werden, bis alle an den Hafen angrenzenden Wasserfelder belegt sind. Die Kosten für ein Transportschiff betragen 10% der Einheitenkosten. Fortschritte in der Technologie Infrastruktur reduzieren diese Verschiffungskosten.

Um Einheiten an verbündeten oder feindlichen Küsten abzusetzen, müssen Sie Landungsschiffe verwenden. Nur voll aktivierte Länder können Landungsschiffe einsetzen. Um eine Landeinheit mit einem Landungsschiff zu verschiffen, muss sie aktiv sein und neben einem verbündeten Hafen mit einer Operationseffizienz von = 50% stehen. Ein Rechtsklick auf die Einheit und eine Auswahl von ***Amphibischer Transport*** aus dem Kontextmenü verwandelt die Einheit in ein Landungsschiff. Anders als bei normalen Transportschiffen erhält die Landungsschiffeinheit einen vollen Nachschub von 10 und eine sofortige Neuberechnung der Moral. Sie können weitere Landungsschiffe beladen, bis alle angrenzenden Meeresfelder belegt sind. Die Kosten für Landungsschiffe betragen 20% der Einheitenkosten. Diese erhöhten Kosten gehen auf die Vorbereitung, den optimalen Nachschub und die Neuberechnung der Einheitenmoral zurück.

BEWEGUNG IN DER LUFT

Die Bewegung von Einheiten in der Luft ist unterteilt in zwei Bereiche: **Umstationierung** und **Verlegung**.

UMSTATIONIERUNG

Da Lufteinheiten ständig aufgrund sich ändernder Frontlinien bewegt werden müssen, können sie jederzeit entsprechend ihrer Aktionspunkte umstationiert werden. Anders als Landeinheiten erhalten Lufteinheiten keine Abzüge durch schwieriges Terrain oder feindliche Einheiten. Somit können Lufteinheiten zu jedem beliebigen verbündeten Feld bewegt werden, auch hinter feindlichen Linien oder über Meeresfelder hinweg. Um eine Lufteinheit umzustationieren, klicken Sie sie mit der linken Maustaste an und klicken Sie dann innerhalb der hervorgehobenen Felder den Zielort an.

Wenn die Wetteroption aktiviert ist, dann sind manche Umstationierungen von Lufteinheiten nur beschränkt möglich. Außerdem ist die Bewegung von Lufteinheiten bei Deaktivierung der Funktion ***Verlegung*** im Editor nur dann möglich, wenn Sie die unten beschriebene Verlegung durchführen.

VERLEGUNG

Der schnelle Transport einer Lufteinheit von einem Schlachtfeld zum anderen wird Verlegung genannt. Da Lufteinheiten bei ihrer Bewegung keine Abzüge für ungünstiges Terrain erhalten, können alle verbündeten Städte oder Festungen mit einer Operationseffizienz von = 50% als Zielpunkt fungieren, unabhängig von ihrer Kartenposition. Andere Beschränkungen sind eine ausreichende Anzahl von MPP (10% der aktuellen Einheitenkosten reduziert durch den Infrastrukturbonus) sowie ein Nachschubwert von = 3 für die gewählte Lufteinheit.

Um eine Lufteinheit zu verlegen, klicken Sie rechts auf diese Einheit und wählen Sie ***Verlegen*** aus dem Kontextmenü. Ein Linksklick auf ein beliebiges hervorgehobenes Feld löst die Bewegung aus. Wenn Wetteroptionen aktiviert wurden, können bestimmte Verlegungen von Lufteinheiten eingeschränkt sein. Eine Verlegung einer Einheit führt zu einer Einbuße von 25-40% der Moral.

BEWEGUNG AUF DEM MEER

Es gibt drei Arten von Bewegung auf dem Meer: **normale Bewegung**, **Transporte** und **U-Boot Bewegungen**.

NORMALE BEWEGUNG

Marineeinheiten werden wie Land- und Lufteinheiten bewegt. Das Festlegen von Wegpunkten bei gedrückter ***STRG***-Taste mit Hilfe der linken Maustaste ist auch bei diesen Einheiten möglich.

TRANSPORTE

Ein Transportschiff kann sofort nach seinem Beladen innerhalb der Reichweite der Aktionspunkte bewegt werden. Die geladenen Einheiten können nur in einem verbündeten Hafen entladen werden, auch in der Runde des Beladens, wenn das Ziel noch in der gleichen Runde erreicht wird. Die Einheit bleibt aktiv und kann entweder durch einen Linksklick entladen werden, oder indem Sie einen Rechtsklick ausführen und aus dem Kontextmenü ***Entladen*** auswählen. Ein Linksklick auf eines der hervorgehobenen Felder neben dem Hafen wird das Entladen abschließen. Die Transportschiffeinheit verschwindet sodann, und die transportierte Einheit wird mit einem maximalen Nachschubwert von 5 unabhängig vom Nachschubwert des Transportschiffs verfügbar. In den meisten Fällen stellt dies eine Reduzierung des Nachschubwertes dar und symbolisiert die notwendige Reorganisation und Sammlung nach einem Truppentransport. Die Moral wird nach dem Entladen neu berechnet, was eine Reduktion der Bereitschaft bedeuten kann. Sobald die Einheit entladen wurde, kann sie sich normal bewegen und kämpfen.

Anders als normale Transportschiffe können Landungsschiffe nicht beladen werden und sich noch in der gleichen Runde bewegen. Es dauert also eine Runde, bis das Beladen abgeschlossen ist. In der folgenden Runde kann das Landungsschiff innerhalb der Restriktionen durch seine Aktionspunkte bewegt werden und seine transportierte Einheit noch in derselben Runde auf einem freien Küstenfeld absetzen. Der Nachschubwert fällt genau wie bei anderen Marineeinheiten um einen Punkt pro Runde auf dem Meer. Dementsprechend sinkt auch die Bereitschaft.

Ein Landungsschiff kann genau wie ein Transportschiff entladen werden, mit dem Unterschied, dass dies nicht in oder bei einem Hafen geschehen muss. Die entladene Einheit landet mit ihrem aktuellen Nachschubwert an der Küste und kann sich sofort bewegen und kämpfen.

Ein Aktionspunktabzug von -1 verhindert, dass eine Landeinheit nach dem Absetzen durch ein Landungsschiff sehr weit ins Inland vordringen kann. Wenn Sie an einer feindlichen Küste abladen, dann besteht die Wahrscheinlichkeit von **Landungsverlusten**. Die Wahrscheinlichkeit hängt von dem aktuellen Nachschubwert ab:

Wahrscheinlichkeit für Landungsverluste = 100 - (Nachschubwert -1) * 10

Je länger eine Einheit also auf See ist, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit von Landungsverlusten. Falls Landungsverluste auftreten sollten, betragen diese einen Stärkepunkt bis 50% der aktuellen Einheitenstärke. Zudem gibt es bei der Anlandung auf einem nicht-offenen Feld (Landschaft oder Ressource, auch, wenn sie bereits unter der Kontrolle der eigenen Verbündeten steht) eine zusätzliche 50%ige Wahrscheinlichkeit weiterer Landungsverluste zusätzlich zu der Grundwahrscheinlichkeit. Moral und Bereitschaft werden neu berechnet, nachdem die Landungsverluste berechnet wurden.

Zusammenfassend läßt sich sagen, dass die Möglichkeit einer vollständigen Durchführung des Transports innerhalb einer einzigen Spielrunde den Vorteil des Entladens einer transportierten Einheit in einem verbündeten Hafen oder auf verbündetem Territorium darstellt. Die Landeinheit behält die meisten Aktionspunkte und erleidet keine überflüssigen Landungsverluste. Eine Landungsoperation an feindlicher Küste kann einen Überraschungseffekt bewirken, wenn kurz nach dem Beladen der Transportschiffe mit der Landung begonnen wird. Wenn der Spieler die Reichweite der Landungsoperation begrenzt, dann können Nachschubengpässe und Landungsverluste weitgehend minimiert werden.

U-BOOT BEWEGUNGEN

U-Boote verfügen über zwei verschiedene Operationsmodi, die durch einen Rechtsklick auf die Einheit aus dem Kontextmenü ausgewählt werden können:

- ***Jagen*** – Konvois automatisch angreifen
- ***Still*** – Schleichfahrt, um unbemerkt zwischen Konvois zu operieren

Wenn U-Boote auf Schleichfahrt sind, dann werden sie mit einem “S” markiert.

KAMPF

Es gibt drei Arten von Kämpfen: zu **Land**, in der **Luft** und auf hoher **See**. Anders als bei manchen anderen Spielen, bei denen mehrere Einheiten mit einem vergrößerten Effekt gemeinsam angreifen können, müssen bei ***Strategic Command 2*** alle Einheiten individuell angreifen, und zwar in beliebiger Reihenfolge. Somit müssen Spieler lernen ihre Offensiven sorgfältig zu planen und in einer der jeweiligen Situation angepassten sinnvollen Reihenfolge durchzuführen. Da die meisten Einheiten sowohl angreifen als auch verteidigen können, kann es zu manchen Beschränkungen kommen, die unten näher ausgeführt werden.

DER KAMPF ZU LANDE

Eine Landeinheit kann in zwei verschiedenen Kampfmodi operieren: **normaler Kampf** und **Blitzangriff**.

Normaler Kampf

Ein normaler Kampf findet statt, wenn einer Einheit befohlen wird anzugreifen, ohne dass sie sich vorher bewegt hat. Dies funktioniert, indem Sie einen Linksklick auf die Einheit ausführen und die Maus dann über eine gegnerische Einheit führen, bis ein mögliches Ziel gefunden wurde. Gültige Ziele sind solche, die innerhalb der Angriffsreichweite einer Einheit stehen. Sobald ein gültiges Ziel gefunden wurde, werden im unteren Bildschirmbereich die Einheiteninformationen von Angreifer und Verteidiger angezeigt. Zudem werden die zu erwartenden Kampfverluste im oberen Bildschirmbereich angezeigt:

Landeinheiten, die vor einer Bewegung angreifen, erhalten einen 25%igen Bonus auf ihre Bereitschaft, der nur für die Berechnung des Kampfausgangs zählt. Jede Einheit, die zuerst angreift, kann sich danach noch mit einem -1 Aktionspunktabzug bewegen. Ein Rechtsklick auf die Einheit nach dem Kampf, eine Bewegung der Einheit nach dem Kampf oder ein Klick auf eine andere Einheit wird die Bewegungsphase der Einheit beenden.

Die Distanz, von der aus eine Einheit angreifen kann, ist im Allgemeinen durch ihre Angriffsreichweite begrenzt. Die meisten Landeinheiten haben eine Angriffsreichweite von einem Feld, aber Raketen können durch Forschung und Entwicklung eine größere Reichweite erhalten. Konsultieren Sie den Abschnitt ***Forschung und Entwicklung***, um nähere Informationen über die Entwicklung von Raketentechnologie zu erhalten. HQ Einheiten können gar nicht angreifen, weil sie nur Verwaltungsaufgaben wahrnehmen. Konsultieren Sie den Abschnitt ***Landeinheiten***, um nähere Informationen über HQs zu erhalten.

Blitzangriff

Ein Blitzangriff findet dann statt, wenn eine Einheit zuerst bewegt wird und dann eine feindliche Einheit angreift. In diesem Fall erhält sie keinen Bereitschaftsbonus wie bei einem normalen Kampf. Ansonsten gelten die gleichen Bedingungen wie beim normalen Kampf.

DER KAMPF IN DER LUFT

Der Luftkampf kann in vier Variationen auftreten: **Luftangriff**, **strategisches Bombardement**, **Abfangen** und **Geleitschutz**. Wenn Sie eine Luftflotte auswählen, dann werden die Reichweiten für Abfangen und Luftangriff/Eskorte in gelb und blau hervorgehoben. Letzteres ist besonders nützlich, wenn Sie schnell sehen wollen, welches Gebiet durch eine Luftflotte defensiv abgedeckt wird.

Luftangriff

Luftflotten, Bomber und Flugzeugträger können den Bodentruppen durch Angriffe gegen Landziele Unterstützung bieten. Luftflotten und Bomber können jedoch nicht angreifen, wenn sie sich zuvor

bewegt haben oder das Ziel nicht innerhalb ihrer Reichweite liegt. Ein Angriff durch eine Lufteinheit schließt eine weitere Bewegung in dieser Runde aus.

Strategisches Bombardement

Luftflotten, Bomber und Flugzeugträger können jede Art von Ressource angreifen, wobei die Auswirkungen von Bombardierungen die Kriegsbereitschaft eines Feindes sehr stark negativ beeinflussen können.

Strategisches Bombardieren kann die Operationseffizienz einer Ressource reduzieren und sie für diejenigen Einheiten, die auf Nachschub von dieser Ressource angewiesen sind, nahezu nutzlos machen. Wenn eine Stadt oder Festung stark beschädigt ist (z.B. unter 50% Operationseffizienz), dann kann sie nicht mehr als Zielpunkt einer Truppenverlegung ausgewählt werden. Auch kann ein beschädigter Hafen keine Transportschiffe mehr be- und entladen, und die MPP-Einkünfte durch Konvois werden somit abgeschnitten. Strategisches Bombardieren reduziert nicht nur je nach Ausmaß der Schäden die aktuellen MPP, sondern beeinflusst auch die Anzahl der gesammelten MPP am Ende der Runde sowie die Anzahl der MPP in den Runden, die für die Reparatur benötigt werden. Dies wiederum wirkt sich auf die Produktionskapazität des Ziellandes strategischer Bombardements aus.

Bomber können Ressourcen auch dann beschädigen, wenn auf ihnen eine Einheit positioniert wurde. Ein Hauptvorteil davon ist, dass somit Städte und Festungen für einen bevorstehenden Landungsangriff oder Bodenangriff "weichgeklopft" werden können. Bomberangriffe treffen zunächst die Ressource, danach besteht eine 10%ige Wahrscheinlichkeit (+10% pro Entwicklungsstufe der Technologie ***Schwere Bomber***), dass eine verteidigende Einheit einen Stärkeverlust erleidet. Die Anzeige für erwartete Kampfverluste zeigt zunächst die erwarteten Verluste der Ressource und danach in Klammern der verteidigenden Einheit an.

Abfangen

Luftflotten übernehmen automatisch eine Abfangfunktion, wenn feindliche Lufteinheiten verbündete Truppen angreifen. Dies ist dann der Fall, wenn die verteidigende Lufteinheit innerhalb des Aktionspunkteradius einer angegriffenen Einheit ist und über eine Stärke von = 5 verfügt.

Geleitschutz

Wenn ein Bomber feindliche Abfangjäger trifft, dann können Luftflotten als Eskorte fungieren. Dies ist dann der Fall, wenn sich eine eskortierende Luftflotte innerhalb des Aktionspunkteradius einer angegriffenen Einheit befindet, über eine Stärke von = 5 verfügt und bisher nicht bewegt wurde.

Optionen zur automatischen Aktivierung

Die automatische Aktivierung für Abfangen und Eskortieren verleiht gut positionierten Luftflotten und Flugzeugträgern einen besonderen Wert. Sie können durch einen Rechtsklick und die Auswahl eines entsprechenden Modus auf bestimmte Aufgaben spezialisiert werden:

- ***Auto*** – Automatisches Abfangen und Eskortieren
- ***Abfangen*** – Nur abfangen
- ***Geleitschutz*** – Nur eskortieren
- ***Boden*** – Keine automatischen Aktivierungen

Luftflotten und Flugzeugträger erhalten im Modus ***Abfangen*** ein "A" Symbol, im Modus ***Geleitschutz*** ein "G" Symbol und im Modus ***Boden*** ein "B" Symbol. Einheiten im Modus ***Boden*** können sich normal bewegen und angreifen, aber weder abfangen noch eskortieren. Der Modus kann jederzeit gesetzt werden. Dies ist beispielsweise nützlich, um Bombern eine bestimmte Luftflotte als Eskorte zuzuordnen, obwohl sich auch andere Luftflotten in der Nähe befinden.

KAMPF AUF HOHER SEE

Die Hochseekriegsführung wird in drei Bereiche eingeteilt: **normal**, **erweitert** und **Küstenbombardement**.

Normaler Kampf

Der normale Kampf findet statt, wenn eine Marineeinheit bevor sie bewegt wurde eine andere

Marineeinheit angreift, die sich in ihrer Angriffsreichweite befindet. Die Angriffsreichweite einer Marineeinheit variiert je nach eingesetzter Einheit. Vergleichen Sie die ***Tabelle Kampfzielwerte*** für nähere Informationen. Die Bewegungsphase der Einheit wird durch einen Rechtsklick auf diese nach dem Angriff, eine Bewegung nach dem Angriff oder den Klick auf eine andere Einheit bis zur nächsten Runde abgeschlossen.

Flugzeugträger sind spezielle Marineeinheiten, die wie Luftflotten kämpfen. Obwohl sie im Kampf mit jeder anderen Einheit Verluste erleiden können, müssen sie direkt von anderen Marine- oder Lufteinheiten angegriffen werden, um versenkt zu werden. Verluste bei Angriff, Eskorte und Abfangen können die Stärke eines Flugzeugträgers auf 1 absenken, aber nicht auf 0. Flugzeugträger können wie alle Marineeinheiten auch von Landeinheiten vernichtet werden, wenn sie in einem Hafen vor Anker liegen.

Erweiterter Kampf

Ein erweiterter Angriff findet statt, wenn sich eine Marineeinheit erst bewegt und dann angreift. Diese Art von Angriff kann sehr effizient sein, da die Angriffsreichweite der Einheit extrem ausgeweitet wird. Beeinträchtigungen durch Wetterkonditionen werden nicht außer Kraft gesetzt, aber dafür werden sie von der Position aus berechnet, an der sich die Einheit nach ihrer Bewegung befindet. Ein Rechtsklick auf die Einheit, nachdem sie bewegt wurde, das Durchführen des Angriffs oder ein Klick auf eine andere Einheit beendet die Bewegung der Einheit für diese Runde.

Küstenbombardement

Wenn Marineeinheiten Ressourcen oder feindliche Einheiten auf einem Küstenfeld angreifen, dann handelt es sich um ein Küstenbombardement. Solche Angriffe können dazu beitragen Städte und Befestigungen für eine Invasion vorzubereiten. Das Küstenbombardement von Ressourcen wird genau wie das Bombardieren mit Bombern behandelt, d.h. Schlachtschiffe und Kreuzer können Ressourcen auch dann beschädigen, wenn dort eine feindliche Einheit stationiert ist. Bei einem Küstenbombardement wird zunächst die Ressource angegriffen, und darüber hinaus besteht eine 10%ige Wahrscheinlichkeit (+10% pro Erforschungsstufe in ***Waffenleitradar***), dass eine auf der Ressource stationierte Einheit ebenfalls einen Stärkeverlust erleiden wird. Beachten Sie bitte, dass U-Boote kein Küstenbombardement durchführen können.

EINHEITEN KAUFEN

Einheiten können jederzeit im Spiel gekauft werden, indem die Menüfunktion ***Einheiten kaufen*** aufgerufen oder das Tastaturkommando ***STRG-P*** verwendet wird. Obwohl es keine feste Beschränkung der Anzahl verfügbarer Einheiten gibt, können Käufe nur von den fünf Hauptmächten getätigt werden – Frankreich, Deutschland, Italien, GB, USA und UdSSR. Eine Hauptmacht kann für Klientelstaaten Käufe durchführen.

Im Dialogfenster für den Kauf von Einheiten werden im linken Bereich die Einheiten sortiert nach Ländern angezeigt, sowie im rechten Bereich die Kampfwerte angegeben. Wenn Sie auf die Flagge einer Hauptmacht klicken, dann erscheint im darunter angeordneten Auswahlfeld der Name dieses Landes und aller verbündeter Klientelstaaten. Im rechts daneben liegenden Einheiten-Auswahlfeld finden Sie eine Liste der verfügbaren Einheiten, wobei in Klammern die Anzahl der verfügbaren Einheiten und dahinter die Produktionsverzögerung in Monaten angezeigt wird. Sie können für jede neue Einheit einen Namen

auswählen oder selbst eingeben. Weitere Informationen werden angezeigt: ein Icon der zu kaufenden Einheit, die Einheitenkosten mit der gewählten Technologie und in Klammern die angepassten Kosten, basierend auf dem Bonus durch die Entwicklung von Produktionstechnologie und möglichen Strafen bei Aktivierung der Option der "weichen Einheitenbaulimitierung".

Der Spieler kann Aufrüstungen der ausgewählten Einheit vornehmen, indem er im unteren Bereich des Dialogfensters diese auswählt. Die Einheitenkosten und Kampfwerte werden automatisch aktualisiert. Wenn die angepassten Kosten der ausgewählten Einheit die verfügbaren MPP der kaufenden Nation übersteigen, so werden diese rot hervorgehoben.

Sobald Sie eine Einheit ausgewählt und angepasst haben, klicken Sie auf **Kaufen**, um den Vorgang abzuschließen. Bedenken Sie, dass es keine Möglichkeit gibt, diesen Kauf rückgängig zu machen, sobald er abgeschlossen wurde. Neu gekaufte Einheiten werden entsprechend den Regeln des nächsten Abschnitts auf dem Spielfeld platziert, unabhängig von der Option der Produktionsverzögerung. Sobald alle Käufe abgeschlossen wurden, klicken Sie auf die Schaltfläche ***Schließen***, um zum Spielmenü zurückzukehren.

Das Dialogfenster ***Produktionstabelle*** wird angezeigt, wenn Sie den Menüpunkt **Neue Einheiten** auswählen oder auf die MPP-Flagge im Hauptmenü klicken.

Die ***Produktionstabelle*** zeigt alle Einheiten an, die sich derzeit in der **Produktionswarteschlange** befinden. Dort befinden sie sich entweder, weil die Option der Produktionsverzögerung aktiviert wurde, oder weil sie kampagnenbedingt zu einem bestimmten Zeitpunkt verfügbar werden. Daher sollten Sie, *auch wenn die Option zur Produktionsverzögerung nicht gewählt wurde*, in diese Tabelle schauen, um sich über eintreffende Verstärkungen zu informieren. Wenn Sie auf die Flagge einer der Hauptmächte im oberen Bildschirmbereich klicken, dann werden alle Einheiten dieses Landes und seiner Klientelstaaten angezeigt. Klicken Sie auf ***OK***, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

NEUANKÜNFTE VON EINHEITEN

Neue Einheiten, die in der laufenden Runde verfügbar werden, werden zu Beginn der Runde in einem Dialogfenster angezeigt (siehe unten). Wählen Sie eine neue Einheit aus und klicken Sie auf ***OK***, um sie entsprechend der für Ihre aktuelle Kampagne geltenden Einschränkungen auf der Karte zu positionieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine der hervorgehobenen Stellen. Wenn Sie auf Abbrechen klicken, dann kann die Platzierung von Einheiten auf einen späteren Zeitpunkt in der Runde verschoben werden. Wählen Sie einfach Neue Einheiten aus dem Spielmenü oder verwenden Sie das Tastaturkommando ***STRG-N***, um das Dialogfenster erneut anzuzeigen.

Neue Einheiten müssen nicht sofort platziert werden. Wenn sie nicht während der laufenden Runde eingesetzt werden, dann können sie in einer der nächsten Runden auf der Karte platziert werden. Egal wie lange Einheiten in Reserve gehalten werden: sie beginnen immer mit 50% Moral zum Zeitpunkt der Stationierung, was die nötige Mobilisierungszeit widerspiegelt. Demnach gilt: je früher neue Einheiten stationiert werden, desto schneller haben sie die volle Mobilisierung erreicht und sind bereit für den optimalen Einsatz. Neue Einheiten können sich in der Runde ihrer Stationierung weder bewegen noch angreifen.

Anmerkung: *Es mag sein, dass ein Spieler neue Einheiten nicht sofort stationieren will, son-*

dern auf einen späteren Zeitpunkt in der Runde, nachdem andere Einheiten eingesetzt und bewegt wurden, warten möchte. Sie werden an die neu verfügbaren Einheiten nur durch die Schaltfläche Neue Einheiten erinnert, die so lange auswählbar bleibt, bis alle neuen Einheiten stationiert wurden. Wenn keine neuen Einheiten stationiert werden können, dann ist diese Schaltfläche nicht benutzbar.

EINHEITEN VERSTÄRKEN

Eine Einheit kann verstärkt werden, wenn sie noch nicht bewegt wurde und ihr aktueller Nachschubwert dies erlaubt (d.h. Nachschub > 5). **Reguläre Verstärkung** erlaubt die Verstärkung einer Einheit auf einen Stärkewert von 5 bis 10. Jeder reguläre Verstärkungspunkt verringert automatisch die Kampferfahrung der Einheit. Alternativ dazu erlaubt die so genannte **Eliteverstärkung** eine Verstärkung bis hin zu 10 plus die Anzahl vollständiger Erfahrungsstufen, welche die zu verstärkende Einheit bereits erreicht hat. Eliteverstärkung resultiert nicht in Verlust von Kampferfahrung, ist aber teurer und nur verfügbar, wenn keine feindlichen Einheiten angrenzen. Konsultieren Sie den Abschnitt **Einheitenformeln**, um mehr über die verfügbaren Stärkemaxima zu erfahren.

Um eine Einheit zu verstärken, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Einheit und wählen Sie ***Verstärken*** oder ***Eliteverstärkung*** aus dem Kontextmenü. Wenn die Einheit nicht verstärkt werden kann, dann können Sie die genannten Optionen nicht auswählen. Die Verstärkung einer Einheit beendet gleichzeitig ihren Spielzug für diese Runde.

EINHEITEN AUFRÜSTEN

Eine Einheit kann auf eine höhere Technologiestufe aufgerüstet werden, wenn genügend MPP zur Verfügung stehen, die Einheit nicht bewegt wurde, über ausreichenden Nachschub verfügt (d.h. Nachschub > 5) und keine feindlichen Einheiten angrenzen. Einheiten werden nicht automatisch aufgerüstet, wenn neue Technologiestufen zur Verfügung stehen. Da es viele verschiedene Kombinationen von technischen Fortschritten und der damit zusammenhängenden Kosten gibt, muss der Spieler entscheiden, ob und wie individuelle Einheiten aufgerüstet werden sollen, und diese Aufrüstungen selbst vornehmen. Beispielsweise können Fortschritte in der deutschen Erforschung von *Schweren Panzern* dazu führen, dass auf der Karte ganz verschiedene Panzerverbände zu sehen sind.

Um eine Einheit aufzurüsten, rechtsklicken Sie auf die Einheit und wählen Sie aus dem Kontextmenü ***Aufrüsten*** aus. Im folgenden Dialogfenster werden auf der linken Seite die möglichen Aktualisierungen angezeigt, und auf der rechten Seite die Kampfwerte, wobei die durch eine Aufrüstung verbesserten Werte in eckigen Klammern dargestellt werden. Ein Spieler kann die Einheiten anpassen, wobei die Kosten dynamisch berechnet werden. Siehe folgende Abbildung:

Die Aufrüstung einer Einheit auf ein höheres Technologieniveau kann einen leichten Verlust bei der Bereitschaft und/oder der Erfahrung einer Einheit nach sich ziehen, was den unumgänglichen Verlust an Effizienz beim Einsatz neuer Ausrüstung widerspiegelt. Wenn die Einheit nicht aktualisiert werden kann, dann ist diese Option im Kontextmenü nicht verfügbar. Eine Aufrüstung beendet die Spielrunde für die jeweilige aufgerüstete Einheit.

Wenn diese Technologie verfügbar ist, dann können einzelne Ressourcen auf höhere Stufen von *Flugabwehrradar* aufgerüstet werden. Um eine Ressource aufzurüsten und ihre Abwehr gegen Bomber zu stärken, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ressource und wählen Sie aus dem Kontextmenü ***Aufrüsten*** aus. Sobald das Dialogfenster für die Aufrüstung erscheint, sehen Sie eine Liste von verfügbaren Aufrüstungen auf

der linken Seite sowie eine Zusammenfassung stets aktualisierter Verteidigungswerte auf der rechten Seite. Siehe folgende Abbildung:

EINHEITEN UMBENENNEN

Um eine Einheit umzubenennen, müssen Sie mit einem Rechtsklick das Kontextmenü öffnen und ***Umbenennen*** auswählen.

Anmerkung: *Es wird automatisch geprüft, ob der von Ihnen eingegebene Name schon für das aktuell ausgewählte Land und den Einheitentyp verwendet wird. In diesem Fall wird eine Warnung ausgegeben und Sie müssen einen anderen Namen auswählen.*

EINHEITEN AUFLÖSEN

Oftmals wurden Einheiten aufgelöst, wenn sie nicht mehr als nützlich angesehen wurden und die durch sie gebundenen Militärausgaben in anderen Bereichen dringender benötigt wurden. Jede Einheit, die aufgelöst wird, resultiert in der sofortigen Rückgewinnung von MPP nach folgenden Formeln:

Rückgewonnene MPP = Einheitenkosten / 10 * Nachschub- oder Stärkewert (niedrigerer Wert) * 20%

Rückgewonnene MPP = Einheitenkosten / 10 * Nachschub- oder Stärkewert der Marineeinheit (niedrigerer Wert) * 5%

Um eine Einheit aufzulösen, wählen Sie ***Auflösen*** aus dem Kontextmenü. Um den Missbrauch dieser Funktion zu verhindern, können Einheiten nur aufgelöst werden, wenn sie einen Nachschubwert und Aktionspunkte > 0 verfügen und keine feindlichen Einheiten direkt angrenzen. Zudem können Einheiten, die in der laufenden Runde aus Transportschiffen ausgeladen wurden, Fallschirmjäger, die sich für eine Landung vorbereiten, sowie die Einheiten von Klientelstaaten nicht aufgelöst werden.

STRATEGIEKARTEN

Wenn Sie ***Karten*** aus dem Spielmenü anklicken oder ***STRG-M*** drücken, dann wird die aktuelle Kampagnenkarte angezeigt. Diese Karte zeigt Hoheitssymbole für alle Land-, Luft- und Marineeinheiten aller beteiligten Nationen an und gewährt somit einen Überblick über das Kriegsgeschehen. Wenn der Kriegsnebel aktiviert ist, dann werden nur gesichtete feindliche Einheiten angezeigt. Obwohl der Maßstab sehr groß ist und die Einheitensymbole keinen Aufschluss darüber erlauben, um welche Art von Einheiten es sich handelt, kann dieser Gesamtüberblick von großem Nutzen sein.

Von dieser Kartenansicht aus kann der Spieler auf die Schaltflächen ***Kriegskarte*** und ***Konvoikarte*** klicken, oder mit einem Klick auf ***OK*** jederzeit zum Spielmenü zurückkehren. Die *Kriegskarte* unterstützt den Spieler in seinen Entscheidungen über diplomatische Bemühungen und Kriegserklärungen oder mögliche Kriegseintritte von feindseligen Ländern. Die *Konvoikarte* ermöglicht die Identifizierung von möglichen Zielen für U-Boote.

KRIEGSKARTE

Die ***Kriegskarte*** zeigt sowohl die aktuellen Allianzen von Achsenmächten und Alliierten an, als auch den Status aller neutralen Länder. Für jede Nation existiert eine Landesflagge. Die Länder der Achsenmächte sind mit einem blauen Rand und die der Alliierten mit einem roten Rand markiert. Voll aktivierte Länder haben einen gemusterten, inaktive Länder einen durchgehenden Rand. Neutrale Länder haben einen farblosen Rand. Sie können die Anzeige zwischen den Landesflaggen und den aktuellen Aktivierungswerten umschalten, indem Sie auf das Prozent-Symbol % klicken.

Ein Linksklick auf eine Flagge oder ein Symbol mit dem Prozentwert zeigt folgende Daten über das

Land an: Landesname, politische Ausrichtung, Aktivierungswert und eine Kurzzusammenfassung der Ressourcen, über die das Land verfügt.

Um einem ausgewählten Land den Krieg zu erklären, klicken Sie auf die Schaltfläche ***Krieg erklären***. Danach müssen Sie diese Aktion noch in einem Dialogfenster bestätigen. Sobald Sie den Krieg erklärt haben, befinden Sie sich mit dieser Nation im Krieg und können seine Grenzen überschreiten und Einheiten und Ressourcen angreifen.

Das Land, dem Sie den Krieg erklärt haben, wird automatisch dem feindlichen Bündnis beitreten. Beachten Sie, dass Kriegserklärungen auch Auswirkungen auf Drittländer haben können. Während Sie von der zusätzlichen Kampferfahrung und den geplünderten Ressourcen profitieren mögen, kann es bezüglich inaktiver Länder wie Italien, USA und UdSSR einen hohen politischen oder diplomatischen Preis kosten. Die Spieler können auch versuchen durch Diplomatie andere Länder in ein Bündnis zu zwingen, und die Kriegskarte wird solche Entscheidungen unterstützen. Für weitere Informationen sollten Sie den Abschnitt ***Politik und Diplomatie*** konsultieren.

KONVOIKARTE

Die ***Konvoikarte*** zeigt – wie die ***Kriegskarte*** – den gesamten europäischen Kriegsschauplatz, wobei der Fokus auf den Konvoirouten zwischen Ländern des gleichen Lagers liegt. Für jede Nation, von der ein Konvoi ausgeht, steht eine Flagge. Achsenmächte haben einen blauen und alliierte Mächte einen roten Rand. Länder mit einem aktiven Konvoi haben einen gemusterten, und solche mit inaktiven Konvois einen durchgehenden Rand. Die Karte zeigt zudem die Positionen von verbündeten U-Booten an, was die Planung von Konvoiüberfällen erleichtert. Die angezeigten Konvoipfade sind aber nur Annäherungen an die tatsächlichen Pfade, so dass man als Spieler tatsächlich nach den Konvois jagen muss, um erfolgreich zu sein.

Mit einem Linksklick auf die Landesflagge einer Konvoi durchführenden Nation können Informationen über den Konvoi angezeigt werden. Bei aktiven Konvois werden folgende Informationen angezeigt: Ereignisname, Anzahl transferierter MPP und saisonale Effekte. Bei inaktiven Konvois werden folgende Informationen angezeigt: Ereignisname, Aktivierungswert und Auslösebedingungen. Bei aktiviertem Kriegsnebel wird nur der Konvoiname angezeigt. Konvois können abhängig von Kriegserklärungen und Diplomatie aktiviert und deaktiviert werden.

FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG BETREIBEN

Sie können Forschung und Entwicklung betreiben, indem Sie im Spielmenü auf ***Forschung*** klicken oder die Tastenkombination ***STRG-R*** verwenden. Nur Hauptländer können forschen, und alle Vorteile neuer Technologien treten durch individuelle Aufrüstungen von Einheiten und Ressourcen in Kraft. Im Forschungs-Dialogfenster können Sie durch einen Klick auf die Landesflagge die gewünschte Nation auswählen.

Im oberen Bereich des Dialogfensters werden die MPP, die für den Erwerb von Forschungspunkten zur Verfügung stehen, sowie die Gesamtzahl für Forschung eingesetzter MPP angezeigt. In der Mitte wird jeder Forschungsbereich mit seinen Kosten pro Forschungspunkt, der aktuell investierten Anzahl von Forschungspunkten, der erreichten Forschungsstufe und (in Klammern) der maximalen Forschungsstufe angezeigt. Forschungsbereiche, in die Punkte investiert wurden, werden farblich hervorgehoben. Mit den Pfeilsymbolen können Sie die Anzahl der Forschungspunkte in jedem Bereich regulieren. Wenn Sie Forschungspunkte zurücknehmen, um 50% der Investition zurück zu erlangen, müssen Sie diese Aktion zunächst in einem Dialogfenster bestätigen.

Durch einen Klick auf die Schaltfläche ***Tabelle*** können Sie eine Tabelle mit den Forschungsergebnissen anzeigen. Sie fasst die aktuell erreichten Forschungsergebnisse aller Länder zusammen. Klicken Sie auf ***OK***, um Forschung und Entwicklung zu beenden und zum Spielmenü zurückzukehren. Wenn Sie mehr über Forschung und Entwicklung erfahren wollen, dann lesen Sie im Abschnitt ***Forschung und Entwicklung*** weiter.

DIPLOMATIE BETREIBEN

Sie können jederzeit im Spiel ***Diplomatie*** betreiben, indem Sie aus dem Spielmenü Diplomatie auswählen oder die Tastenkombination ***STRG-D*** verwenden. Dies ist nur aktivierten Hauptländern vorbehalten. Ein Klick auf eine der Flaggen im oberen Bereich des Dialogfensters schaltet auf das jeweilige Land um.

Im oberen Bereich des Dialogfensters werden die verfügbaren MPP sowie das Gesamtkontingent möglicher Diplomatiepunkte für das derzeit gewählte Land angezeigt. Links finden Sie ein Auswahlfeld mit den Namen und Kartensymbolen aller Länder bzw. der Hauptländer von Klientelstaaten, sowie den derzeitigen Aktivierungsstand. Wenn ein Land neutral ist, kein Klient eines Hauptlandes ist und zu 0% aktiviert ist, dann wird kein Symbol angezeigt. Wenn ein Land ausgewählt wird, dann werden im rechten Bereich unter ***Status*** die Kosten eines Diplomatiepunkts und die aktuelle diplomatische Ausrichtung des Landes angezeigt. Mit den Pfeilsymbolen können Sie Diplomatiepunkte kaufen, die wiederum eine voreingestellte Erfolgswahrscheinlichkeit pro Runde gewähren. Wenn bereits Punkte investiert wurden, dann wird auch die gesamte Erfolgswahrscheinlichkeit pro Runde angezeigt. Anders als bei Forschung und Entwicklung können diplomatische Ausgaben nicht zurückgewonnen werden. Mit einem Klick auf ***OK*** können Sie den Diplomatiemodus wieder verlassen und zum Spielmenü zurückkehren.

Beachten Sie, dass die Kosten für Diplomatiepunkte abhängig von der Schwierigkeit ein anderes Land von der eigenen Sache zu überzeugen, variieren. Wenn Sie mehr über Diplomatie und seine Auswirkungen erfahren wollen, dann konsultieren Sie bitte den Abschnitt ***Politik und Diplomatie***.

BERICHTE

Mit der Bericht-Funktion – auswählbar durch einen Klick auf ***Berichte*** oder die Tastenkombination ***STRG-I*** – können Sie jederzeit im Spiel Informationen über die militärische Stärke und Verluste aufrufen. Während die Informationen über verbündete Länder immer verfügbar sind, werden manche Informationen über den Gegner verborgen bleiben, sofern der Kriegsnebel aktiviert wurde. Nachfolgend sehen Sie ein Beispiel für einen Spielbericht:

Die Balkendiagramme auf der linken Seite zeigen die Ressourcen an, die von allen Hauptländern im Spiel kontrolliert werden. Auf der rechten Seite zeigt ein Tortendiagramm sowie ein weiteres Balkendiagramm die militärische Stärke aller Mächte bezüglich der Land-, Luft- und Marineeinheiten an, die derzeit auf der Karte stationiert sind. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Balken fahren, dann wird der genaue Wert einer Grafik angezeigt. Klicken Sie auf ***OK***, um zum Spielmenü zurückzukehren.

Ein Klick auf die Schaltfläche ***Verluste*** zeigt Ihnen in einem neuen Dialogfenster die Kampfverluste an. Klicken Sie auf ***OK***, um zum Berichtfenster zurückzukehren. Nachfolgend sehen Sie ein Beispiel für einen Verlustbericht:

EINEN ZUG BEENDEN

Sie können Ihren Zug jederzeit durch einen Klick auf ***Zug beenden*** oder durch Betätigen der Tastenkombination ***STRG-E*** abschließen. Wenn Sie

in einer E-Mail-Mehrspielerpartie sind, dann werden Sie nach einem Dateinamen für eine abschließende Speicherung des Spielstandes gefragt und kehren dann zum Hauptmenü zurück. Alle anderen Arten von Spiel fahren mit dem gegnerischen Zug fort.

EIN SPIEL SPEICHERN

Sie können das Spiel jederzeit durch Aufrufen der Menüfunktion ***Speichern*** oder Betätigen des Tastaturkommandos ***STRG-S*** abspeichern. Sie müssen dann einen Dateinamen angeben oder auswählen. Spiele gegen den Computer werden standardmäßig im Verzeichnis *Speichern* abgelegt. Hotseat, E-Mail- und Netzwerkspiele werden in den Verzeichnissen *Hotseat*, *E-Mail* und *Netzwerk* abgespeichert. Bei E-Mail-Spielen werden Sie gefragt, ob Sie nun zum Windows-Arbeitsplatz zurückkehren wollen, um den Speicherstand an Ihren Gegner senden zu können. Zur Sicherheit wird zu Beginn eines jeden Spielzugs ein Backup-Speicherstand namens ***autosave.sav*** im Standardverzeichnis abgelegt.

EIN SPIEL BEENDEN

Um das Spiel zu beenden, klicken Sie im Spielmenü auf ***Beenden*** oder drücken Sie die Tastenkombination ***STRG-Q***. Sobald das Spiel vorbei ist, werden Einheiten und Orte, die zuvor durch den Kriegsnebel verborgen wurden, sichtbar.

VI. PROBLEMBEHEBUNG

INSTALLATIONSPROBLEME

Spieleditorhilfe: Die Datei ***SC2 Editor Help.chm*** wurde mit dem Microsoft® HTML Help Workshop erstellt. Die kompilierte Hilfedatei zum Spieleditor benötigt daher eine Installation des Microsoft HTML Help Programms und den Microsoft Internet Explorer (version 3.02 oder neuer), falls diese auf Ihrem Computer nicht vorhanden sein sollten. Das HTML Help Programm ist bereits Teil der Betriebssysteme Windows ME/2000/XP. Einige ältere Versionen von Windows 95/98 müssen unter Umständen erst durch eine Installation dieses Programms nachgerüstet werden, wobei die Service Packs für diese Systeme bereits das Programm enthalten. Sie können weiterhin einen beliebigen Internetbrowser statt dem Internet Explorer verwenden, aber für die Darstellung der Hilfedatei werden einige ActiveX-Kontrollen benötigt.

DARSTELLUNGSPROBLEME

Sie benötigen eine 32 MB Grafikkarte mit einem 16-Bit Farbmodus. Wenn Ihr System keine Auflösung von 1024x768, 1280x1024 oder 1600x1200 unterstützt, oder wenn Sie nicht mindestens DirectX 7 installiert haben, dann wird das Programm mit einer Fehlermeldung abbrechen. Überprüfen Sie bitte in den Eigenschaften der Bildschirmanzeige (Systemsteuerung), ob Sie gegebenenfalls die verwendete Auflösung anpassen können.

TONPROBLEME

Sie benötigen eine 16-Bit DirectSound-kompatible Soundkarte.

NETZWERKPROBLEME (TCP/IP)

IP-ADRESSEN

Wenn ein Spieler als „Host“ ein Netzwerkspiel eröffnet, dann listet das Programm alle Netzwerkadressen (IP-Adressen) des Systems auf. Wenn Sie mehrere Modems oder Netzwerkadapter angeschlossen haben, dann werden alle IP-Adressen aller Adapter angezeigt. Was das Programm nicht kann, das ist Ihnen zu sagen, welche IP-Adresse Sie Ihrem Spielpartner angeben müssen, damit er Ihrem Spiel beitreten kann. AOL-Benutzer haben beispielsweise bis zu drei Adressen aufgelistet. Am Besten versucht Ihr Spielpartner jede der angegebenen Adressen, um die richtige zu finden. Sie sollten sich – nachdem Sie die richtige IP-Adresse gefunden haben – eventuell die Position in der Liste merken oder notieren, da bei einem neuen Spiel höchstwahrscheinlich die richtige Adresse wieder an der gleichen Stelle angezeigt werden wird.

FIREWALL UND PROXY-SERVER

Um ein Netzwerkspiel zu spielen muss der TCP-Port 6530 für ausgehenden und eingehenden Netzwerkverkehr geöffnet sein. Sorgen Sie dafür, dass Ihre Firewall und Ihre Proxy-Server dies ermöglichen. Benutzer, welche die Programme **Black Ice Defender** und **Zone Alarm** verwenden, müssen diese Programme unter Umständen abschalten, um eine Netzwerkverbindung aufbauen zu können. Einige Benutzer haben uns mitgeteilt, dass selbst das Abschalten von Black Ice Defender nicht ausreicht, um eine Netzwerkverbindung aufbauen zu können. Stattdessen war eine vollständige Deinstallation von Black Ice Defender nötig, um ***Strategic Command 2*** im Netzwerk spielen zu können. Werfen Sie einen Blick in die (englischsprachigen) Diskussionsforen unter **www.Battlefront.com**, um die neuesten Informationen zu diesem Problem zu erfahren, oder wenden Sie sich an den Support von **www.MostWantedGames.com**.

KABELMODEM/DSL-ROUTER KONFIGURATION

Wenn Sie einen Router (bspw. LinkSys Kabel/DSL 4-Port Router) verwenden und ein Netzwerkspiel eröffnen wollen, dann müssen Sie den TCP Port 6530 in der „Forwarding Tabelle“ des Routers eintragen. Sie müssen dann Port 6530 auf die im internen Netzwerk verwendete Adresse Ihres Computers, auf dem das Netzwerkspiel gestartet werden soll, weiterleiten. Benutzen Sie dann das Kontrollprogramm Ihres Routers (normalerweise zugänglich über Ihren Internetbrowser), um die externe IP-Adresse herauszufinden, die Ihr Router von Ihrem Internet-Provider zugeteilt bekommen hat. Diese externe IP-Adresse müssen Sie Ihrem Spielpartner mitteilen, damit er sich mit Ihrem Netzwerkspiel verbinden kann. Werfen Sie einen Blick in die (englischsprachigen) Diskussionsforen unter **www.Battlefront.com**, um die neuesten Informationen zu diesem Thema zu erfahren, oder wenden Sie sich an den Support von **www.MostWantedGames.com**.

TEILEN DER INTERNETVERBINDUNG (ICS)

Viele Benutzer verwenden ICS, um eine Internetverbindung für mehrere Rechner im Heimnetzwerk verfügbar zu machen. Zur Zeit kann ein Rechner, der über ICS mit dem Internet verbunden ist, kein Netzwerkspiel von ***Strategic Command 2*** im Internet eröffnen. Das Eröffnen eines Netzwerkspiels ist nur für andere Rechner im Heimnetzwerk möglich. Auch die Teilnahme an einem im Internet oder im Heimnetzwerk eröffneten Netzwerkspiel ist möglich. Diese Beschränkung gilt nur für Systeme, die ausschließlich über ICS Zugang zum Internet haben. Werfen Sie einen Blick in die (englischsprachigen) Diskussionsforen unter ***www.Battlefront.com***, um die neuesten Informationen zu diesem Thema zu erfahren, oder wenden Sie sich an den Support von **www.MostWantedGames.com**.

VERLORENE VERBINDUNG

Wenn Sie während des Spiels die Verbindung verlieren, dann erhalten Sie über diesen Umstand eine Benachrichtigung. Das Spiel kann durch Laden der *automatisch speichern*-Datei wieder aufgenommen werden. *Automatisch speichern*-Dateien werden automatisch nach jeder Bewegung des aktiven Spielers erstellt, daher muss derjenige Spieler die *automatisch speichern*-Datei laden, der zum Zeitpunkt des Verbindungsabbruchs aktiv war. Dies bedeutet aber auch, dass er automatisch zum Gastgeber („Host“) der neuen Partie wird, und der Spielpartner als „Client“ dem Spiel beitreten muss. Das Spiel wird alsdann normal fortgeführt. Unter bestimmten Umständen kann es bei einem Spieler zu einem Spielabbruch kommen, wodurch er zur Windows-Arbeitsfläche zurückkehrt. Selbst wenn dies passiert, wird dennoch eine benutzbare *automatisch speichern*-Datei erstellt. Falls Sie eine ICS-Internetverbindung haben sollten und damit nicht in der Lage sind, mit der erstellten *automatisch speichern*-Datei ein Netzwerkspiel zu eröffnen, dann muss der Spielpartner seine eigene *automatisch speichern*-Datei verwenden. In diesem Fall müssen Sie Teile Ihrer letzten Runde neu spielen.

VII. TABELLEN

ABKÜRZUNGEN

Abkürzung	Bedeutung	Abkürzung	Bedeutung
TT	Zieltyp	SD	Weiche Verteidigung
S	Sichtradius	TD	Panzerabwehr
AP	Aktionspunkte	AD	Luftabwehr
SR	Angriffsreichweite	BD	Bomberabwehr
OR	Operationsreichweite	ND	Seeverteidigung
SA	Weicher Angriff	CD	Flugzeugträgerabwehr
TA	Panzerangriff	UD	U-Boot-Abwehr
AA	Luftangriff	MC	Bewegungskosten
BA	Bombarangriff	TDB	Panzerverteidigungsbonus
NA	Seeangriff	SDB	Weicher Verteidigungsbonus
CA	Flugzeugträgerangriff	ADB	Luftverteidigungsbonus
UA	U-Boot-Angriff	NDB	Seeverteidigungsbonus
RA	Strategischer Angriff	ME	Maximalverschanzung

KAMPFZIELWERTE

Anmerkung: *Alle Werte repräsentieren Stufe 0 ohne technologische Fortschritte.*

	TT	S	AP	SR	OR	SA	TA	AA	BA	NA	CA	UA	RA	SD	TD	AD	BD	ND	CD	UD
HQ	Weich	2	2	0	-	0	0	0	0	0	0	0	-	0	0	0	0	0	0	-
Korps	Weich	2	3	1	-	2	1	4	4	3	3	3	-	1	1	1	1	0	1	-
Armee	Weich	2	2	1	-	3	2	8	8	6	6	6	-	1	1	1	1	0	1	-
Pioniere	Weich	2	2	1	-	2	2	3	3	2	2	2	-	2	1	1	1	0	1	-
Fallschirmjäger	Weich	2	2	1	4	2	1	3	3	2	2	2	-	2	2	1	1	0	1	-
Raketen	Weich	1	2	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	-
Partisanen	Weich	2	2	1	-	2	1	3	3	2	2	2	-	1	1	1	1	0	1	-
Panzerverband	Panzer	2	3	1	-	4	5	8	8	3	3	3	-	4	5	1	1	0	1	-
Luftflotte	Luft	4	4	5	-	2	2	1	2	2	2	2	1	0	0	1	1	2	2	-
Bomber	Luft	5	6	8	-	1	1	1	2	4	4	4	4	0	0	1	1	0	1	-
Schlachtschiff	Marine	1	9	1	-	1	1	1	1	4	4	2	2	0	0	2	2	4	4	1
Kreuzer	Marine	1	10	1	-	1	1	1	1	2	2	5	1	0	0	2	2	2	2	5
Transportschiff	Marine	1	12	0	-	0	0	0	0	0	0	0	-	0	0	0	0	0	0	0
Landungsschiff	Marine	1	10	0	-	0	0	0	0	0	0	0	-	0	0	0	0	0	0	0
Flugzeugträger	Träger	2	8	3	-	1	1	1	1	4	4	4	1	0	0	2	2	2	4	1
U-Boot	U-Boot	1	8	1	-	0	0	0	0	4	4	0	-	0	0	0	0	1	0	-

LANDSCHAFTSWERTE

Anmerkung: *Angriff über Flüsse hinweg reduziert Angriffsstärke um 50%.*

	MC	*TDB*	*SDB*	*ADB*	*BDB*	*NDB*	*CDB*	*UDB*	*ME*
Offen	1	0	0	0	0	0	0	0	2
Wälder	1	1	1	1	1	1	1	0	3
Sümpfe	2	2	2	-1	-1	0	0	0	0
Berge	2	4	2	2	2	2	2	0	4
Minen	1	0	1	0	0	0	0	0	3
Öl	1	0	1	1	0	0	0	0	3
Hafen	1	-1	-1	2	2	2	2	2	0
Stadt	1	3	1	1	1	1	1	0	4
Hauptstadt	1	3	1	1	3	1	1	0	6
Befestigung	1	3	1	1	2	3	1	0	6
Festung	1	5	2	1	4	6	1	0	8

NACHSCHUBWERTE

LAND/LUFTEINHEITEN

Anmerkung: *Wenn entweder ein HQ oder eine verbündete/besetzte Stadt/Hafen die Einheit unterstützen können, dann wird automatisch der höhere der unten angegebenen Werte genommen.*

AN BESETZTES TERRITORIUM ANGESCHLOSSEN	
Einheitenstandort	**Nachschubwert der Einheit**
<= 10 Aktionspunkte bis HQ	Nachschub HQ - kürzeste Entfernung
<= 10 Aktionspunkte bis verbündete/besetzte Stadt/Hafen	Stadt-/Hafenstärke - kürzeste Entfernung
> 10 Aktionspunkte bis HQ	0
> 10 Aktionspunkte bis verbündete/besetzte Stadt/Hafen	0

VON BESETZTEM TERRITORIUM ABGESCHNITTEN	
Einheitenstandort	**Nachschubwert der Einheit**
Von HQ, aber nicht von verbündeter/besetzter Stadt/Hafen abgeschnitten	Stadt-/Hafenstärke - kürzeste Entfernung
Von gültiger Stadt/Hafen abgeschnitten, aber nicht von verbündetem HQ	HQ Nachschub - kürzeste Distanz
Von HQ und gültiger Stadt/Hafen abgeschnitten	0

MARINEEINHEITEN

Anmerkung: *Am Beginn einer jeden Runde erhalten Marineeinheiten außerhalb der Versorgungsreichweite ihres Hafens den Nachschubwert der letzten Runde minus 1.*

IN REICHWEITE VON VERBÜNDETEM/BESETZTEM HAFEN	
Einheitenstandort	**Nachschubwert der Einheit**
<= [Hafenstärke] Aktionspunkte bis zu gültigem Hafen	10 - Kürzeste Entfernung
> [Hafenstärke] Aktionspunkte bis zu gültigem Hafen	0

VIII. IMPRESSUM

SPIELDESIGN UND PROGRAMMIERUNG: Hubert Cater

KAMPAGNEN- UND SZENARIODESIGN: Hubert Cater, Dave Maurer, Martin van Balkom

BETA-TESTER: Russ Bensing, Blashy, Eric Bigras, Jim Bunnelle, Barry Lew, Bill Macon, Dave, Maurer, Brian Muir, Jeff Pinard, Narayan Sangupta, Pål Woje, Matt Falle, Julian Winkler, Lucas Höfer

HANDBUCH: Bill Macon, Martin van Balkom

TON: Matt Faller

MUSIK : Marc Derell

EDITING: Dave Maurer

ARTWORK UND GRAFISCHES DESIGN: Fernado J. Carrera, Susanna Chubarova

ÜBERSETZUNG: Marcus Seidel

BESONDERER DANK AN: Bill Macon, Dave Maurer, Blashy, Claudia Petracca

© 2006 Battlefront, Inc., USA

© 2006 Fury Software, Kanada

© 2006 Most Wanted Games by WalkOn media publishing GmbH & Co. KG

All Rights Reserved. Alle Rechte vorbehalten.

HILFE UND SUPPORT

Bei Fragen und Problemen beachten Sie bitte unsere ständig aktualisierten FAQ (Häufig gestellte Fragen) unter: *www.MostWantedGames.com/faq*

E-Mail-Support: *support@most-wanted-games.com*

Besuchen Sie uns auch im Internet unter:

www.strategic-command-2.de